http://speccy.altervista.org/

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.9
K 21 OTTOBRE 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Grup

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE GIOCHI e CINEMA

Come acquistare una licenza cinematografica e vendere migliaia di giochi

ATTO DI FORZA e GIORNI DI TUONO
dal grande al piccolo schermo

NUOVA RUBRICA

Recensioni in esclusiva dei migliori giochi per CD

DALLA PSICHEDELIA AL CYBERPUNK

Intervista a TIMOTHY LEARY

SUPERANTEPRIME

POWERMONGER
La Bullfrog rispolvera il filone di Populous

WILDFIRE
L'incredibile seguito di Midwinter

GLASNOST, PERESTROJKA e VIDEOGIOCHI

Intervista a Alexei "Tetris" Pazhitnov

Glénat ITALIA

RECENSIONI

CORPORATION • UNREAL • CAPTIVE • INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE • IMPERIUM • KHAALAN • STORMOVIK • MURDER •

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende: **FIRST BASIC** (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + quattro **TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

XE SYSTEM

NEW ECO - Milano

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette) L. 99.000

NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

LE NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO

...OME
...ZZO

http://speccy.altervista.org/ ...o IVA esclusa)

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni tel 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta
Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Vincenzo Beretta, Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Fabio Rossi, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

ARRETRATI
Arretrati: L10000 (rivolgersi all'editore)

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

Powermonger. Quelli della Bullfrog, inventori di Populous, hanno colpito ancora: e in che modo! alle pagine 40/41

Il passato e il presente: la nuova console CGL e la storica International Soccer. A pagina [illegible] i primi dettagli e anticipazioni sul futuro della console.

Days of Thunder, un Top Gun su quattro ruote. Questo abbinamento e altre notizie nel nostro speciale dedicato al cinema. A partire da pagina 25.

recensioni

SU COMPUTER *pagine 35-61*

SU CONSOLE *pagine 72-73*

SU CD *pagine 62-65*

PERESTROJKA, GLASNOST E VIDEOGIOCHI

K ha preparato un servizio esclusivo alla scoperta del nuovo corso sovietico. Come cambia e, soprattutto come nasce il software in Unione Sovietica? Troverete che il programmatore di Tetris pensa alla decadenza dei giochi occidentali e anticipa alcuni giochi sovietici mai visti e che potrebbero raggiungere la vette delle classiche di vendita nel resto d'Europa. Troverete anche una storia del rapporto tra Est e Ovest a proposito dei giochi e un'intervista a Robert Stein - l'uomo che è responsabile del lancio di Tetris in tutto il mondo.

Wiris - un nuovo gioco dall'uomo che vi ha fatto trascorrere tanto tempo davanti al computer con *Tetris*.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Captive - il Progetto X ha un nome: Un gioco di ruolo in stile *Dungeon Master* con tanta azione. Un K-Gioco sicuro alle pagine 52/53

Wildfire - la continuazione dello straordinario *Midwinter* è in fase di sviluppo alla Maelstrom. Anteprima alle pagine 13-15

MIDWINTER!

K è andata questo mese alla ricerca del seguito di *Midwinter*. Potrete leggere come Mike 'Lords of Midnight' Singleton e la Maeltrom Games stanno creando il megagioco del 1990. Scoprite i segreti della grafica a frattali e della generazione umana. "Ci sono 40-50 missioni principali in Wildfire, ognuna con l'obiettivo di *Midwinter*" ci ha detto Singleton. Forza ragazzi, correte a scoprire il futuro di *Wildfire* da pagina 13

K VA A HOLLYWOOD con uno speciale sui nuovi giochi ispirati ai film di cassetta e, in generale, sulla simbiosi cinema-videogiochi. Non abbiamo però dimenticato i videogiochi originali con le anteprime di due straordinari giochi: *Wildfire*, il seguito di *Midwinter*, e *Powermonger*, il seguito di *Populous*. Coloro che amano guardare avanti troveranno invece la nuova rubrica di recensioni di giochi su CD: mese dopo mese saprete oggi quali sono i giochi che giocherete domani. E come se tutto ciò non bastasse, altre due nuove rubriche con notizie dal Giappone e fotogrammi delle ultime novità per darvi sempre qualcosa in più.
P.S. La mole di questionari giunta in redazione è aumentata ulteriormente: siamo ormai vicini alle 2000 risposte e abbiamo dovuto rimandare ulteriormente a novembre la pubblicazione dei risultati. Ce ne scusiamo coi lettori, ma allo stesso tempo li ringraziamo per aver decretato il successo dell'iniziativa.

◀ Una schermata di *Lupo Alberto*, il nuovo videogioco dell'Idea. Riusciranno i programmatori a mantenere l'ottimo livello di *Bomber Bob*? Le premesse sono buone.

OTTOBRE 1990

SOMMARIO

GIOCHI

SPECIALI

REGOLARI

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K-BOX

"Bisogna rassegnarsi a considerare la passione per il gioco come una malattia incurabile". Così scriveva nei suoi diari Anna Grigor'evna Snitkina, seconda moglie di Dostoievskij, rievocando quel "demone del gioco" di cui il marito era vittima. Naturalmente il grande scrittore russo non era vittima della febbre da *Tetris* ma chissà, oggi forse il suo "Giocatore", anziché dilapidare i propri quattrini ad un tavolo verde, potrebbe tranquillamente passare le sue giornate davanti ad un video. Tutta questa introduzione colta, per dirvi che anche questo mese siamo qui, per proporvi notizie, recensioni, curve di interesse e quant'altro possa riuscire utile a lenire la vostra inguaribile passione. Naturalmente in tutta questa farmacopea non poteva mancare, come sempre, l'angolo della posta. Ambulatorialmente vostro: BRAMBO's.

VIDEORAZZISMO

Spettabile redazione di Kappa,
sono un vostro affezionato lettore e vorrei portare a conoscenza vostra e dei lettori di Kappa, uno spiacevole episodio, accadutomi la scorsa settimana. Mentre sfogliavo la rivista (omissis), i miei occhi si sono fermati sulla pubblicità del negozio (omissis) di (omissis) (una città del triangolo industriale, NdR), che vende, "anche" per corrispondenza, software per i computer più diffusi. Ho deciso di telefonare per richiedere il catalogo; mi risponde una persona molto gentile, che mi delucida circo l'invio del catalogo, che implica un pagamento in contrassegno di L. 5.000, cifra da bambini oggigiorno.

Al momento di dettare l'indirizzo, l'addetto si allontana dall'apparecchio telefonico per "cercare" carta e penna e, al suo ritorno mi dice testualmente che al principale non interessa mandare cataloghi al Sud perché ha ricevuto parecchie fregature da molti di noi (meridionali): pacchi che tornano indietro e cose del genere.

Espressa civilmente la mia indignazione ringrazio e saluto l'addetto, che costernato ricambia e attacca.

Adesso lascio a voi e ai lettori una riflessione su questo piccolo episodio che mi ha sbigottito e deluso.

Confidando nella vostra obiettività approfitto per complimentarmi con voi per la rivista.
Ad Maiora

Paolo Montefuso

Caro Paolo, ci sarebbe piaciuto lasciare il nome del negozio perché costoro si assumano le responsabilità che gli competono per il loro inqualificabile comportamento, ma a malincuore abbiamo dovuto toglierlo per non incorrere in guai legali. Abbiamo comunque voluto pubblicarla (anche se con un po' di ritardo dovuto al fatto che era andata persa nel buco nero che è la scrivania del direttore) per informare i nostri lettori. Ci rammarica (purtroppo non ci sorprende) sapere che a più di cent'anni dall'unità d'Italia esiste ancora gente che la pensa in questo modo. Costoro sono bravissimi a vedere la pagliuzza negli occhi altrui, ma non si accorgono della trave che c'è nei loro occhi.

BOTTA E RISPOSTA

Caro Brambo's, caro K, cari lettori, Amici!!!! Vi vorrei fare una proposta che so già che non verrà presa in considerazione dalle "persone per bene". Io sono un pirata. Si proprio quelli che dovrebbero prendersi anni di galera in quanto minacciano di far crollare la bilancia commerciale del software quando quei maledetti delle case produttrici pretendono di porre un gioco in vendita ai prezzi incredibili di 69.000 lire o addirittura 100.000 (vedi Dragon's Lair, ecc.). Ebbene io vi dico CI GODO! CI GODO TROPPO LADRI!! E anche voi lurida gente piena di grana che continuate a comprare giochi originali. Dovrebbe pur venirvi in mente quanti giochi piratati potreste comprarvi (da noi pirati) con quelle sudate 50.000!! Bah, a parte gli insulti che non mi sono mai piaciuti mi rivolgo a voi redattori di K, non che ce l'abbia con voi, ma cosa fareste, SIATE SINCERI ALMENO UNA VOLTA!!, se non vi passassero ogni mese i giochi originali?? Se voi vi ostinaste a rispondere che sacrifichereste il 50.000 per un originale che sicuramente non merita, almeno mettetevi nei panni di NOI ragazzi figli di gente NORMALE che di solito non si può permettere 200.000 al mese solo per il divertimento dei figli i quali possono al massimo disporre mensilmente di 30.000 lire. Allora dico io, e la maggioranza dei lettori è con me, perché nelle recensioni, oltre al voto e alla magnifica curva di interesse previsto, non specificate se il gioco merita, ma merita REALMENTE di essere acquistato originale oppure basta comprarlo a modico prezzo dal pirata sotto casa? Ecco. Il rospo è sputato, ma è un rospo che da tempo mi tenevo dentro ma che non ho più resistito nel trattenere. Detto ciò saluto tutti i lettori e vi prego di non mandarmi alcun commando terroristico addosso come mi risulta abbiate sadicamente fatto con l'amico Giustiziere (da voi giustiziato!!!) Lelosky!!!

MAX

Caro Max, cari lettori, Amici!!! Vi vorrei fare una proposta che so già che non verrà presa in considerazione dalle "persone per bene".
Io sono un ladro di auto. Si proprio quelli che dovrebbero prendersi anni di galera in quanto minacciano di far crollare la bilancia commerciale dell'auto, quando quei maledetti delle case produttrici pretendono di porre un'auto in vendita ai prezzi incredibili di 9 milioni o addirittura 40 milioni (vedi la Lancia Thema ecc.)
Ebbene io vi dico CI GODO! CI GODO TROPPO LADRI!! Ed anche voi lurida gente piena di grana che continuate a comprare le Jeep Toyota e le Peugeot 205 Rally, dovrebbe pur venirvi in mente quante auto potreste comprarvi (da noi ladri) con quei sudati 9 milioni. Bah, a parte gli insulti che non mi sono mai piaciuti, mi rivolgo a voi redattori di Quattroruote, non che ce l'abbia con voi, però cosa fareste, SIATE SINCERI ALMENO UNA VOLTA!!, se non vi passassero ogni mese le auto originali?? Se voi vi ostinate a rispondere che sacrifichereste i 20 milioni per una vettura che sicuramente non merita, almeno mettetevi nei panni di NOI ragazzi figli di gente NORMALE che di solito non si può permettere 200.000 al mese solo per il divertimento dei figli i quali possono al massimo disporre mensilmente di 30.000 lire. Allora dico io, e la maggioranza dei lettori è con me, perché nelle recensioni oltre al voto non specificate se la vettura merita, ma merita REALMENTE di essere acquistata originale oppure basta comprarla a modico prezzo dal ladro sotto casa? Ecco. Il rospo è sputato e Max è servito.

Quanto a Lelosky, non è nostra abitudine fare i delatori né tantomeno i Giustizieri della Notte!!
P.S. Per una migliore comprensione della risposta si consiglia di rileggersela più volte sostituendo alla parola "Software" quella di un qualsiasi altro oggetto che susciti il vostro particolare interesse e (ovvio) il nome della rivista sulla quale l'avete visto. Io ho scelto l'auto ma si prestano benissimo anche i dischi (specie i CD), gli appartamenti (che anziché essere acquistati possono benissimo venire occupati), le barche, le moto, i film in videocassetta ecc.

INCREDIBILE MA VERO

Salve, siamo due ragazzi appassionati di videogames. Essendo la prima volta che acquistiamo K siamo rimasti molto colpiti dalla vostra rivista e ci piace molto; ma due cose ci hanno colpito negativamente: alcune lettere del K-Box, più specificatamente la prima la seconda e la quarta del n. 18; per i concetti che esprimono e la maniera in cui vengono espressi. Vogliamo sapere se le avete scritte voi per far aumentare la tiratura o se sono veramente scritte da ragazzi. Il secondo motivo riguarda la mancanza di confronti diretti fra i vari prodotti (es. Hardware e Software) in concorrenza. Vorremmo sapere inoltre da cosa deriva il nome BRAMBO. Complimenti per il vostro giornale!!

Fabio & Alessandro

Già ci dobbiamo "smazzare" dei pacchi incredibili di posta, figuratevi voi se oltre che a rispondere abbiamo anche il tempo di "inventarci" le lettere! La posta, per strano che vi possa sembrare, è tutta frutto delle testoline dei nostri affabili lettori. E poi, scusate, ma da quando le lettere (fasulle) fanno aumentare la tiratura di una rivista??? Sui confronti mi pare che Kappa sia tutta un confronto. Forse più di Software che non di Hardware ma questo è dovuto al fatto che ci occupiamo soprattutto di giochi (che sono SW) e non di macchine ma non mi pare proprio che il confronto manchi, anzi. Brambo è semplicemente una sigla che deriva (l'avreste mai pensato?) dalla contrazione del mio cognome e ce l'ho in regolare dotazione sin dai tempi delle medie inferiori.

ANVEDI QUESTO ...

Caro Brocco's, scrivo questa brevissima missiva alla vostra redazione al fine di avere maggiori delucidazioni a proposito della cartuccia Amiga Action Replay e in particolare:
1) Se la porta di espansione dell'Amiga 500 nella quale va inserita tale cartuccia è quella laterale o quella interna;
2) Se si possono "trainare" con la suddetta cartuccia dei programmi

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

RPG/Adventure o giochi di simulazione/strategia es. *Ports of Call*;
3) Se si può usare la cartuccia come copiatore di Hardware;
4) Dove e quando sarà in vendita la cartuccia a Roma.
Vi lascio porgendovi distinti saluti.
P.P.
P.S. Colgo l'occasione per chiedervi di mandarmi il numero 15 di K in arretrato.

Il Brocco's ha deciso di lasciare l'onere della risposta ai suoi fratelli. L'unica cosa che ti manda a dire è che ha regolarmente provveduto ad inviarti il n. 15 di K a: P.P. Il fatto che tu abbia omesso di indicare il tuo indirizzo è sicuramente dovuto alla enorme popolarità di cui godi presso le Poste Italiane. Comunque ci devi 10 mila lire per l'arretrato ed anche se qualcuno propendeva per darti le risposte solo ad avvenuto ricevimento del "conquibus", facciamo un po' di luce su Action Replay:
1) Va inserita nella porta laterale
2) Si, in quel tipo di giochi può essere utilizzata per aumentare o diminuire valori quali esperienza, carisma, denaro, ecc.
3) Assolutamente no! E poi cosa intendi per copiatore di hardware. Ti vuoi forse copiare il disk drive esterno dell'Amiga?
4) La cartuccia è in vendita da questo mese anche nella capitale da Easy Data, via Adolfo Omodeo 21/29, Tel. 7858020/7806030. Mi raccomando di che ti ha mandato Kappa (Picone al momento è in vacanza).

BREVI DI CRONACA

Fedeli alla linea inaugurata alcuni numeri fa, passiamo a dare alcune graziose (?) risposte in breve.

A **Stefano Zanola** di Cortefranca (BS) confermiamo di avere seguito il suo consiglio e di avere cestinato la sua lettera mentre a **Roberto Lopez** di Bari suggeriamo una più attenta lettura del n. 15 di K dove appare per esteso la soluzione di Indy (e speriamo anche che sia l'ultima volta che ce la chiedono!). Stesso discorso per **Michele Caira** di Padova. Caro Michele, forse i troppi liquori ti hanno fatto male alla testa (oltreché al fegato); il Kazoo è un simpatico strumento musicale e si trova (a parte i negozi di musica), nel cassetto della scrivania, proprio all'inizio del gioco. A questo punto mi chiedo come hai fatto ad arrivare all'aereoporto se per farlo devi prendere l'autobus il cui autista deve essere svegliato usando, guarda caso, proprio l'aggeggio in questione. Quanto a Indiana Jones Graphic Adventure non ci risulta che uscirà mai per C64, ma le vie del software sono infinite, chissà? Infine per quanto riguarda *Maniac Mansion* per C 64 possiamo dirti che il gioco vale la candela. È graficamente inferiore a quello per Amiga (ma va? NdR) ma la giocabilità è la stessa. Quando è uscito K non esisteva ancora, ma se fosse esistita sarebbe stato un K-gioco.
Max di Mantova ci chiede di trovare una o due pagine al mese dove si parli dei cosiddetti giochi a cristalli liquidi e della prova di un joystick. Se per giochi a cristalli liquidi intendi le cartucce per le console Lynx e Gameboy OK (anzi, proprio in questo numero trovi due recensioni esclusive per Gameboy), se invece si tratta di quei giochini che stanno in una mano, beh, come si dice a Napoli "Non è cosa!". Quanto alla prova dei joystick l'argomento è già in programmazione quindi piazzati con tenda e sacco a pelo davanti alla tua edicola e aspetta fiducioso.
Luca Pescatore, che possiede un PC, ci chiede se per programmare vanno bene l'hard disk da 20MB, il doppio drive e il video CGA. Ohé Luca! Ma scendi dalla pianta? Nessuna delle cose da te citate "serve" per programmare. I programmi si possono scrivere anche senza il monitor, senza il disco rigido e senza il secondo drive. Naturalmente i succitati elementi rendono più comodo il lavoro: sul monitor puoi vedere quello che stai scrivendo, sul drive puoi salvare il lavoro e se il disco è quello fisso, ancora meglio perché hai tutto lo spazio che ti serve. Quanto ai compilatori di giochi per PC ci sembra che dalla tua domanda stai facendo un po' di confusione. Un compilatore è un programma che traduce un linguaggio simbolico (tipo il BASIC) in un programma simile al linguaggio macchina così che venga eseguito più velocemente. Non ci sono compilatori per giochi ma compilatori e basta: al compilatore non interessa che tipo di programma deve tradurre (può essere un gioco come un programma di fatturazione magazzino), l'unica cosa che gli interessa è che sia scritto in modo corretto.
Lunelli Marco di Bolzano Ci chiede notizie sull'Assembly. Vuole sapere se c'è per il C64; il dove, il come e il quanto e se Assembly e Assembler sono due cose diverse. Andiamo con ordine. Infine Assembly e Assembler sono due cose diverse anche se spesso in Italia vengono scambiate per una cosa sola. L'Assembler (in taliano assemblatore) è un *programma* che traduce un programma in linguaggio simbolico in un programma in codice macchina, il quale può essere eseguito direttamente dal computer. L'Assembly invece è un *linguaggio* di programmazione nel quale ciascuna istruzione corrisponde a una singola istruzione in linguaggio macchina. Normalmente viene scritto in forma di codici mnemonici o etichette definite dal programmatore stesso. Ovviamente, essendo un linguaggio "insito" nel computer, c'è l'Assembly per C64. È, come dire, fornito a corredo con la macchina. Basta quindi comprare un C64 e imparare a programmarlo. Parlando di programmazione il discorso si fa un po' più complicato: infatti l'Assembly non è un linguaggio facile da imparare. Ci vuole costanza, predisposizione e magari qualche libro che potrai trovare in qualche libreria ben fornita.
A **Fat Angus** (che dal timbro postale sospetto essere di Roma...) dico solo che GdR significa Giochi di Ruolo, mentre per quello che riguarda il trattare maggiormente l'hardware non è per il momento nelle nostre intenzioni fare concorrenza a quelle riviste che si sono specializzate sull'argomento così come del resto, le suddette pubblicazioni, non si occupano granché di software (quantomeno giochi). Raggiungere un buon livello di qualità non è facile e mettere troppa carne al fuoco potrebbe essere eccessivo. Sull'invio di Software e di Demo da parte dei lettori, questo rientra in un discorso più ampio, che abbiamo già preso in esame e che per il momento si trova in una fase di "meditazione" in quanto i nostri utenti hanno macchine troppo diverse tra loro e non possiamo certo pensare di pubblicare del software dedicato esclusivamente a questo o a quel computer.
Gianluca Paolillo di Roma (che si definisce Kappadipendente) ci chiede alcune notizie in merito all'IBM PS/2, qualche indicazione sulle schede musicali compatibili, qualche numero di telefono di banche dati e il numero della versione di *Ghostbusters* di cui si parlava su Kappa-19 nella rubrica TNT. Per quanto riguarda le schede musicali puoi leggere le recensioni nelle pagine gialle di questo nulmero, per le banche dati leggi le righe successive, mentre il *Ghost* in questione era la priima, naturalmente.

E concludiamo questa carrellata postale con la lettera di **Stefano Malaisi** di Bologna il quale non ci chiede un bel niente, ma ci informa solo di avere creato la più grande BBS italiana per Amiga (così, dice lui...). I lettori più curiosi potranno chiedere informazioni via modem collegandosi allo 051/22.13.09 (24 ore al giorno). Il settaggio del modem deve essere 3/12/2400 mentre la password è: Informatica e il nome e cognome da dare la prima volta è: Magazine. Io mi ci sono collegato e devo dire che la cosa non è male. Provare per credere.

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE AMIGA 500 L120.000
VIRUS CHECKER PER AMIGA L35.000
*ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA L340.000
*ESPANSIONE PER ST 2,5 MEGA L690.000
ATARI LYNX+GAME L390.000
*si possono montare anche senza saldature

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Accessori per il mouse tel.
Dischetti e vaschette tel.
Espansione RAM A500 199.000
512K, clock e calendario
Future sound Amiga 500 300.000
(digitalizzatore audio stereo)
Joy. Adv. Gravis IBM 99.000
Joy. Cavo prolunga 29.000
Joy. Maxx Amiga/ST 199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.
Joy. Quickjoy V 59.000
Con temporizzatore, AF regol.
Joy. Quickjoy VI 45.000
Autofire regolabile
Joy. Speedking IBM PC 89.000
Con scheda a due porte
Mouse per Amiga tel.
Mouse 280 DPI (Amiga, ST) 125.000
con tappetino e portamouse
Portadischetti 3" (100) 25.000
Portadischetti 5" (90) 28.000
Safeskin A500 49.000
Sound blaster IBM 499.000
scheda musicale comp. AdLib

Libri, hints & tips per tutti i gusti

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

GEOS tutta la serie tel.
Newsmaker 128 69.000
Sketchpad 128 69.000
Spectrum 128 75.000
Super disk utilities 75.000

CBM 64/128 (cass)

Adidas champ. football * 18.000
Back to the future II 18.000
Bomber * 29.000
Cesto sorpresa 25.000
Dragons kingdom ° tel.
Dynasty wars 18.000
E-motion 18.000
Escape from planet 18.000
Ferrari formula one 18.000
Flimbo's quest 18.000
F. Baresi world ° 18.000
Intern. 3d tennis * 18.000
Kick off II ° 18.000
Klax 18.000
Manchester united 21.000
Moonshadow ° 18.000
Ninja spirit 18.000
Ninja warriors 18.000
Pipemania * 18.000
Rainbow island * 18.000
S.E.U.C.K. * 25.000
Satan 18.000
Shadow warrior 18.000
Sly spy 18.000
Snowstrike tel.
The champ * 18.000
Turrican 18.000
World cup comp. * 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 ° 18.000

CBM 64/128 (disco)

Add: champ. Krinn 59.000
Add: war of lance 59.000
Add: secret of silver 59.000
Adidas champ. football * 25.000
Back to the future II 25.000
Basketball 29.000
Data disks tel.
Big blue reader 89.000
Scambio dati con IBM
Chessmaster 2100 29.000
Dragons kingdom ° tel.
Duck tales (USA) 39.000
Dynasty wars 18.000
E-motion 18.000
Epyx 21 35.000
21 giochi sportivi Epyx
Escape from planet 18.000
Ferrari formula one 28.000
Flimbo's quest 25.000
F. Baresi world ° 18.000
F16 combat pilot * 49.000
GEOS tutta la serie tel.
Intern. 3d tennis * 21.000
Intern. team sports 29.000
5 giochi sportivi
Kick off II ° 25.000
Klax 18.000
Manchester united 29.000
Moonshadow ° 21.000
Mystere ° tel.
Ninja spirit 25.000
Ninja warriors 18.000
Omega 29.000
Panzer battles 49.000
Pascal 39.000
Pascal super 99.000
Pipemania * 21.000
Player manager ° tel.
Rainbow island * 25.000
S.E.U.C.K. * 25.000
Satan 18.000
Scenery disk Hawaiian 39.000
Search for Titanic 35.000
Shadow warrior 25.000
Sim city 1.1 49.000
Sly spy 25.000
Snowstrike tel.
The champ * 25.000
Tv sports football 39.000
Ultima trilogy 49.000
Vendetta 25.000
War in South Pacific 65.000
Windwalker 29.000
Winners (raccolta) 29.000
World cup comp. * 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 ° 25.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")

1581 super utilities 75.000
Travaso da 1541/71 a 1581

Amiga

Add: champions of Krinn 79.000
Add: dragons of flame 69.000
Adidas champ. football 29.000
AMOS game creator 125.000
nuova vers. 3 dischi+RAMOS
Basketball: data disk tel.
Bomber Bob ° 29.000
Bomber: mission disk 29.000
Bride of robot (VM18) 69.000
Bridge 6.0 79.000
Manhunter II (1Mb) 69.000
Midwinter 69.000
Might & magic II 69.000
Neuromancer (1Mb) 59.000
Pipemania * 29.000
Pirates ! 59.000
Player manager ° 39.000

GUERILLA IN BOLIVIA

Un'esclusiva SoftMail
91% su TGM (Star player), 805 su K: un gioco da veri intenditori!
Non fartelo sfuggire
Amiga: vers. italiana Lit.29.000

Budhokan 59.000
Centurion tel.
Codename iceman 1Mb 79.000
Courtroom 69.000
Dragon's lair II 80.000
512k, 5 dischi, install. HD
Dragons breath ° 49.000
Driving force 39.000
6 diverse gare su strada
Duck tales (USA) 59.000
Dynasty wars 25.000
E-motion 25.000
Escape from planet 25.000
Femme fatale V.M.18 59.000
Data disk tel.
Flimbo's quest 29.000
F.Baresi world cup ° 25.000
F-19 stealth fighter tel.
F16 falcon: mission 2 39.000
Genghis Khan 99.000
Guerilla in Bolivia ° 29.000
Hard ball II 59.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! ° 29.000
Imperium 59.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Ivanhoe 49.000
Jet instrumental trainer 150.000
K.Daglish manager * 49.000
K.Daglish match * 49.000
Kick off II ° 29.000
King quest IV (1Mb) 69.000
Klax 25.000
Last ninja II 49.000
Leisure suit larry III 69.000
Life & death tel.
Logo (linguaggio) 175.000
Loom 69.000
Lost dutchman mine 29.000
Red storm rising 59.000
Rorke's drift 59.000
Shadow of beast 2 69.000
con maglietta
Shadow warrior 29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb) 65.000
Sim city: terrain editor 35.000
Sly spy 29.000
Space ace (512k, 4 dischi) 80.000
Storm across Europe 69.000
Strike aces 79.000
Their finest hour 49.000
The lost patrol 49.000
Thunderstrike 59.000
Ultima V tel.
Ultimate golf 39.000
Ultimate hint kit disk 49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi
Unreal 59.000
Virus killer 3.1 ° 29.000
Vulcan 29.000
White death (1Mb) 99.000
World cup 90 ° 29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma 18.000
World cup compilation * 29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer
Wings tel.
X-out 29.000
688 attack sub 59.000

Atari ST

Adidas champ. football 39.000
Bomber: mission disk 29.000
Dragon's lair 80.000
Dragons breath ° 49.000
Future wars ° 29.000
F16 falcon: mission 2 39.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! ° 39.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Kick off II ° 29.000
Last ninja II 49.000
Midwinter 69.000
Pipemania * 29.000
Player manager ° 39.000
Shadow warrior 39.000
Space ace (512k, drive 2F) 80.000
World cup 90 ° tel.
X-out 29.000

Ms/Dos (Disco 5")

Add: secret of silver 69.000
Add: dragonstrike 79.000
American civil war III 69.000
Blitzkrieg at Ardennes 89.000
Bomber: mission disk 29.000
Centurion 59.000
Duck tales (USA) 59.000
Kick off II ° 49.000
Prince of Persia 69.000
Search for the king 69.000
Silent service II tel.
Sim city: terrain ed. 35.000
Star trek: transinsiu 79.000
Storm across Europe 69.000
Teenage mutant.. 69.000
Visual composer 150.000
per fare musica
Virus killer * 29.000
Per le versioni a 3" telefonare

Ms/Dos (Disco 3"&5")

Codename iceman 89.000
Conquest of Camelot 89.000
DeLuxe Animation 239.000
Flight of intruder 79.000
Global dilema 59.000
Rapcon (radar approach) 79.000
Thunderstrike 69.000
Tracon (terminal radar) 79.000
Ultima VI 59.000
Wolfpack (simulaz.) 99.000
World cup 90 ° 29.000

Altri computers: telefonaci per le ultime novità. Da oggi puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel alla mbox n° 013050474

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ________ scad. ________

Cognome e nome ________

Indirizzo ________ Nr. ________

CAP ____ Città ________ Pv ____ Tel. ________

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ________

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Il SEGA GAMEGEAR la nuova console portatile a colori.

PAZZI PER LE CONSOLE

K investiga nel turbolento mondo delle console

Siete pronti per diventare dei cowboy della console? Se la risposta è si continuate a leggere. K dà un'occhiata al mercato e si domanda cosa ne pensano le migliori software house europee e quali prodotti hanno in serbo (anche se non tutti saranno disponibili sul mercato italiano.

C64 Games System (prezzo nd). È l'ultima novità in fatto di console, ma in realtà è una semplice versione senza tastiera e con cartucce del C64. È stata presentata al CES di Londra e ha già una compilation di 4 titoli: *Klax* (Domark), *Fiendish Freddy* (Mindscape), *Flimbo's* Quest (System Three) e l'immancabile *International Soccer* (Commodore). In Italia dovrebbe essere presentata alla SMAU di Milano e al momento di andare in stampa non sappiamo ancora la data di lancio e il prezzo. Per quanto riguarda il software, la Commodore inglese è sicura che entro natale saranno disponibili 100 le cartucce disponibili (dopotutto i giochi per C64 sono più di 10.000 e non dovrebbe essere un gran proble-ma trasferirli su cartuccia). Il direttore della MIRRORSOFT, Peter Bilotta ha dichiarato "La Mirrorsoft vuole essere sicura di produrre il giusto gioco per ogni console". Mark Strachan, direttore della Domark, dice "Stiamo producendo 5 titoli per il C64GS tra cui *Vindicators* e *Cyberball*. Per la Gx 4000 abbiamo pronti *Klax* e *Escape from the Planet of the Robot Monsters* - più tre altri giochi. Questi dieci titoli spero siano pronti per natale". Strachan aggiunge "Le console esploderanno sicuramente quest'anno, ma lo Spectrum e il C64 non sono ancora da mettere in cantina". Altre società come la Mindscape e la Microprose, produrranno cartucce per il C64GS. Peter Jones della Microprose ha dichiarato "Probabilmente produrremo classici come *Silent Service* e *Gunship* - e nuovi prodotti come *Rick Dangerous II*, *Betrayal* e *International Soccer Challenge*". Us Gold sta considerando la possibilità di produrre le seguenti cartucce per il C64GS: *California Games*, *Infiltrator*, *Impossible Mission II*, *Leaderboard* e *Gauntlet II*. Il direttore della Us Gold ha comunque assicurato "che continueranno a fornire i giochi su cassetta e disco per il C64".Per concludere anche in Italia la Simulmondo ha da poco annunciato che produrrà una versione per il C64GS dei suoi giochi, in particolare dei nuovi *I play 3-D Soccer* e *Formula 1 3-D*.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Amstrad GX4000 (L249.000 + IVA), la versione su console del CPC come annunciato il mese scorso avrà a corredo la cartuccia di *Burning Rubber*. Ocean sta realizzando *Robocop II*, *Batman - The Movie*, *Plotting*, *Operation Thunderbolt*, *Chase HQ* e *Shadow Warriors*. Sfortunatamente, la Ocean non ha rilasciato alcuna dichiarazione. Altri giochi per il GX4000 includono: *Kick Off II* (Anco), *Crazy Cars II* (Titus) e *Pro Tennis Tour* (Ubisoft). L'Electronic Arts al momento non prevede lo sviluppo di titoli per la console Amstrad e Commodore perché sono considerate "troppo europee". Geoff Brown non è d'accordo: "Voglio che la console dell'Amstrad abbia successo perché è inglese". La US Gold sta preparando *Epyx Worlds of Sports* e *Strider II* per il GX4000".

Nintendo Super Famicom (prezzo nd). Secondo notizie raccolte da K, la nuova console a 16-bit della Nintendo sarà lanciata in Giappone a novembre al prezzo di 25000 yen (215000 lire). Le sue caratteristiche principali sono l'utilizzo di un processore a 16-bit e un circuito DMA per velocizzare la grafica e migliorare le prestazioni sonore. Il clock può essere settato automaticamente su 1.79 MHz, 2.68 MHz o 3.58MHz. La CPU può gestire fino a 12 Mb di memoria. L'unità base avrà 1278 K di RAM e 64 V-RAM. 8 effetti sonori possono essere suonati contemporaneamente usando il campionatore stereo a 16- bit PCM. È Anche disponibile un'opzione di campionamento a 32 MHz. Pare che la Nintendo abbia pronti già una trentina di titoli inclusi *Populous* (Electronic Arts), *Dungeon Master* (FTL) e *Sim City* (Maxis) Non si conosce ancora la data di lancio del Super Famicom per il mercato europeo.

Sega Gamegear (prezzo nd), la console portatile a colori è molto simile come tecnologia al Sega Master System. È stata presentata in unica copia al SIM, ma arriverà in Italia soltanto nel '91. Utilizza un Z80A a 3.58 MHz, uno schermo da 3.2" con una risoluzione di 160 X 146, 32 colori di una paletta di 4096, 8K di RAM, 16K V-RAM, tre toni per il suono e un canale audio. Gamegear ha un altoparlante inserito e un attacco per una mini cuffia. È alimentato da sei batterie AA. Possono essere collegati fino a 8 console per giochi a multigiocatori. Si pensa che il Gamegear costerà 19800 yen (168.000 lire). Un sintetizzatore che può trasformare il Gamegear in una televisione costerà 12800 yen (110.000 lire). La Sega ha contattato numerose software house giapponesi e si parla di titoli come *Space Harrier*, *Out Run*, *Wonderboy*, *Monaco GP* e *Future Zone III*. Le cartucce per il Gamegear verranno vendute intorno ai 3500 yen (circa 30.000 lire). Si parla addirittura della possibilità di realizzare *Ultima* dell'Origin. Non è ancora nota la data di lancio in Europa

Sega Megadrive (L400.000/450.000) è stato presentato in Italia al Sim, ma verrà distribuito a livello nazionale nei primi mesi del 91. Qualche fortunatopotrà comunque trovarlo in una serie di negozi test a dicembre, giusto in tempo per Natale. Il prezzo è ancora indicativo: saremo più precisi nei prossimi numeri. Intanto i più recenti giochi convertiti sono *Populous* (Electronic Arts), *Batman - The Movie* (Sunsoft) e *Super Monaco GP*.

Nintendo Gameboy (L149.000), la console portatile è stata presentata al Sim e sarà venduta anche in Italia con la cartuccia di *Tetris*. Presto saranno disponibili ottimi giochi (a L50.000) come *Tennis*, *Solar Striker*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Golf*, *Alleway*, *Paperboy* e *Super Mario Land*. Il direttore della Mindscape Geoff Heath, ha detto: "La Mindscape ha deciso di dedicarsi alla Nintendo visto il dominio che ha sul mercato americano e giapponese. Per il Gameboy usciranno entro la fine dell'anno *Day of Thunder* e *Gauntlet II*".

Sega Master System (L220.000). La Us Gold ha in previsione l'uscita per Natale di *Gauntlet*, *Impossible Mission*, *Paperboy* e *Indiana Jones and the Last Crusade*. Altri giochi USG come *Leaderboard* e *Heroes of the Lance* saranno realizzati il prossimo anno.

Nintendo Entertainment System (L199.000), Numerosi titoli in arrivo per il NES, tutti distribuiti dalla Mattel. Eccoli: *Fester's Quest*, *Goal*, *Blades of Steel*, *Skate or Die*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Batman*, *Bubble Bobble*, *Knight Rider*, *Double Dragon II*, *Bionic Commando* e *Adventures of Lolo*.

Lynx (L349.000+IVA), non c'è molto software. La Tengen è l'unica software house che sta sviluppando giochi per il portatile a colori dell'Atari. Per Natale dovrebbero essere disponibili (non prendetevela con noi se non sarà così) *Paperboy*, *Klax*, e *Vindicators*.

Quale console comprare? Geoff Brown sostiene "che al momento non ci sono né vincitori, né vinti." Questa tesi è sostenuta da altri rappresentanti delle software house. Se volete qualche consiglio la redazione di K ha simpatie per il Sega Megadrive e il Gameboy (anche l'Atari Lynx potrebbe essere un ottimo acquisto se non consuma troppe pile e se avesse più giochi). Su K di novembre ulteriori informazioni.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Vi sfidiamo a trovare altre tartarughe ugualmente impressionanti!

TEENAGE MUTANT MIRRORSOFT TURTLES

I più famosi mangiatori di pizza e abitanti di fogne del mondo, i Teenage Mutant Ninja (in Inghilterra per motivi di censura sono stati chiamati Hero) Turtles arriveranno sui nostri computer per Natale.

La Mirrorsoft si è aggiudicata i diritti per computer del gioco da bar prodotto dalla Konami, famosissima software house giapponese, per una cifra sconosciuta. Nonostante voci di corridoio parlassero di un paio di miliardi di lire, Sean Brennan della Mirrorsoft ha dichiarato: "Non abbiamo pagato tanto quanto la gente può immaginare. Era molto meno di un milione di sterline".

Anche se la Konami ha già pubblicato la versione per Amiga di *Teenage Mutant Ninja Turles (TMNT)* in America, la Mirrorsoft produrrà versioni "migliorate" per Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST e PC. La pubblicazione coinciderà con la prima inglese del film delle "tartarughe ninja mutanti" in novembre. Secondo Brennan le attuali importazioni parallele del gioco americano termineranno presto.

Fra i precedenti giochi della Mirrorsoft ci sono successi più sofisticati come *Dungeon Master, Falcon* e *It Came From the Desert.* Con *TMNT* la Mirrorsoft punterà invece ad una diffusione di massa. Questa rispettabilissima software house pubblicizzerà il gioco con l'appoggio di altre aziende del gruppo Mirror di proprietà di Maxwell (una specie di Berlusconi d'oltremanica).

TMNT è "quasi certamente" destinato a raggiungere il numero uno nelle vendite natalizie. Come ha commentato un operatore del settore: "Il gioco venderebbe milioni di copie anche se nella scatola ci fosse un dischetto vuoto".

16-BIT IN CRISI?

La chiusura di The Game Machine in Inghilterra, l'abbandono del mercato a 16 e 8-bit da parte dell' Activision (vedi notizia) e l'arrivo delle nuove console giapponesi preoccupano i possessori di home computer. Dovremo comprare tutti una console per giocare? Secondo Nick Alexander della Virgin, che distribuisce in Inghilterra la Sega, il mercato delle console europeo è destinato a crescere notevolmente. Chi pensa che gli home computer non saranno sommersi dalle console giapponesi è Gary Bracey della Ocean che "non vede perchè i due mercati non possano coesistere". Il capo della Us Gold, Geoff Brown, invece ha assicurato che continueranno a sviluppare giochi e non condivide tutto questo allarmismo. Dello stesso parere è il manager della Gremlin, Ian Stewart, che ha assicurato che per nessun motivo smetteranno di produrre giochi per St e Amiga.

RHYTHM KING E BITMAP BROTHERS UNITI NELLA RENEGADE

Il logo è un teschio e una stella, il nome Renegade Software. È la nuova software house nata dall'unione dei Bitmap Brothers con l'etichetta musicale Rhythm King. Un sodalizio inusuale voluto anche per sviluppare nuovi giochi per CD grazie alla tecnologia digitale utilizzata da una casa discografica all'avanguardia nell'utilizzo di campionamenti come la Rhythm King. Proprio un anno fa i Bitmap Brothers avevano utilizzato una canzone di Bomb the Bass per Xenon II.

La presentazione della Renegade è avvenuta al CES con una performance di John Foxx e i suoi Nation 12. Sul prossimo numero un'intervista con i protagonisti.

LA KENWOOD LANCIA IL CD CHE REGISTRA

La Kenwood (non quella dei frullatori ma quella giapponese dei supporti magnetici) ha lanciato il primo sistema commerciale di compact disc registrabili.

Il CD-WO (Compact Disc Mono-Scrivibile) può registrare dati su dischetti vuoti e gestire i formati CD audio, CD+G, CDV, CD-ROM e CD-I. Si può duplicare da un disco, il che permette produzioni diversificate e "a breve termine". Stiamo parlando di "un potenziale di mercato tremendo".

Fra i possibili principali clienti del CD-WO ci sono i produttori di software su CD-ROM, le stazioni radiotelevisive per i pprogrammi e i jingle e gli studi di registrazione per le prove di ascolto e le dimostrazioni. Persino gruppi musicali alle prime armi e DJ potrebbero realizzare i propri dischi in breve tempo. Sta per cominciare una nuova moda di brani su CD in edizione limitata. CD istantanei per i più insidiosi ciber-discotecari.

Ed ecco qualche dato tecnico per i fanatici. Il CD-WO contiene un LSI personalizzato che controlla la temporizzazione assoluta nella preincisione, che permette registrazioni non interattive o parziali, e ha "solchi curvi come serpenti".

La Kenwood è stata la prima marca giapponese a produrre, nel lontano 1946, un sintonizzatore radio ad alta fedeltà, apparecchi FM commerciabili e autoradio. La Kenwood è ai vertici della tecnologia CD sin dal 1982, e controlla oggi l'80% dei sistemi di codifica CD. La società si occupa anche di satelliti.

Il prezzo del CD-WO della Kenwood è di 26 milioni cui va aggiunto il costo del computer di controllo. Unità di scrittura aggiuntive costano 11 milioni. Se ne possono allacciare sino a 10 a un solo codificatore CD. "La famiglia dei CD è solo all'inizio."

IL SILICIO CHE AFFASCINA

Vi ricordate le stazioni grafiche da un milione di poligoni al secondo della Silicon Graphics? Se avete deciso di comprare uno dei loro supercomputer grafici Iris Powervision, la Silicon G vi fornirà gentilmente, e gratis, un programma dimostrativo di simulazione di volo. Se siete interessati scrivete a: Silicon Graphics Ltd, Windrush Court, Blacklands Way, Abingdon Business Park, Abingdon, Oxon OX14 1SY. Ricordatevi di dire che vi ha mandato K!

Diventate assi del volo con questo "mostro" grafico da un milione di poligoni al secondo, 234 MIPS e una risoluzione di 1280x1024.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CORSI PER AMIGA

Amiga è considerato un computer da giocare, ma con Amiga si può anche lavorare e, quindi, guadagnare. Secondo questa filosofia la Digimail di Milano ha creato una propria divisione denominata INFORMATICA E FORMAZIONE per organizzare corsi di qualificazione professionale sia per l'AMIGA che per Ms-Dos. I corsi inizieranno il 12 novembre e avranno una durata di 3 settimane e si svolgeranno presso la sede della Digimail, in via Coronelli 10 a Milano. Sono previsti anche dei corsi personalizzati con presenza e sede e durata da definirsi a seconda delle esigenze.

Per informazioni rivolgersi alla DIGIMAIL - INFORMATICA E FORMAZIONE, via Coronelli 10, 20146 MILANO tel 02 - 426559

L'ACTIVISION LASCIA I 16-BIT

L'Activision, la storica software house che da qualche anno è entrata a far parte del gruppo Mediagenic, ha deciso di interrompere lo sviluppo di software per Amiga, ST, Spectrum, C64 e CPC e di concentrarsi sul software per PC e Nintendo e sviluppando anche nuovi progetti per CD.

Questa claamorosa decisione che ha anche portato alla chiusura della sua filiale inglese è stata causata da una valutazione sullo sviluppo del mercato che prevede nelle console e nei PC il futuro dei videogiochi ma è stata anche la conseguenza di alcune decisioni sbagliate e di una serie di eventi sfortunati.

Secondi alcuni osservatori finanziari , il ridimensionamento dell'Activision è dovuto anche alla crisi finanziaria della Mediagenic americana, perché gli affari in Europa fino a questo momento avevano fatto registrare dei buoni successi.

La serie di eventi che hanno messo in crisi la Mediagenic sono stati:

- La perdita di circa 20 milioni di dollari nell'ultimo anno.
- La chiusura della Infocom dopo che era stata acquistata per una cifra di parecchi milioni di dollari
- Il tentativo fallito di conquistare il mercato delle utility.
- La penale di 6 milioni di dollari pagati dopo la lunga e combattuta causa con la Magnavox. Questa sussidiaria della Philips è riuscita a far valere i propri diritti di copyright sul disegno di una cartuccia dei primi anni 80.

LUPO ALBERTO CON L'IDEA

La notizie l'avrete già letta. Dopo il successo di *Bomber Bob* l'Idea ritorno all'attacco portando sugli schermi Lupo Alberto, il simpatico personaggio protagonista delle strisce di Silver.

Lupo Alberto, in compagnia dell'amata Marta si avventura tra i vari livelli del gioco nella speranza di trovare un posto dove poter consumare il loro amore. *Lupo Alberto* avrà dieci livelli pieni di imprevisti e personaggi tutti tratti dal fumetto. Ogni livello sarà composto di 30 schermate. Si potrà giocare in due (uno controlla Lupo Alberto e l'altro Marta).

Interessante è il fatto che saranno inserite nella confezione 10 strisce originali disegnate da Silver. Ad ogni striscia mancherà una vignetta che sarà inserita al termine di ogni livello. Per poter leggere il fumetto quindi bisognerà terminare ogni livello.

Lupo Alberto sarà pronto per novembre nelle versioni Amiga, C64 e Atari St.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000

Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000

importazione diretta PC XT e AT

IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

COIN-OP A 360°

Alla Sega sono pronti a ripetere il successo di giochi come *Galaxy Force II, After Burner* e *Super Monaco GP* con il nuovosistema R-360. Si tratta di un sensazionale sistema idraulico con due servomotori e un meccanismo che permettono alla cabina di ruotare di 360 gradi. Giocare ad un videogioco non sarà più la stessa cosa. Sarà possibile ruotare, scivolare e sobbalzare mentre si cerca di eliminare lo sprite di fine livello. *G-Loc* è attualmente l'unico gioco che adotta questo nuovo sistema, ma alla Sega hanno già in cantiere diversi altri giochi la cui uscita dovrebbe coincidere con la prima comparsa ufficiale del sistema R-360 quest'inverno. La Sega dovrebbe inoltre realizzare grossi centri di divertimento elettronico su tutto il territorio giapponese dove, ovviamente, sarà possibile trovare gli R-360!

GIRO DELL'UNIVERSO

Un eccitante simulatore di volo nello spazio è stato inaugurato da poco ad Osaka. Alla partenza del "Giro dell'Universo" si riceve una carta d'imbarco personalizzata. Un ascensore porta quindi i passeggeri fino al mondo del 2019. Prima di entrare nel 21° secolo viene mostrata una breve storia dell'evoluzione spaziale e regalata una mappa con la rotta del viaggio. Il viaggio non sarà indolore: prima della partenza infatti tutti i passeggeri vengono vaccinati. Lo Shuttle nel suo viaggio verso Giove esce dall'atmosfera a una velocità pari al 90% di quella della luce. Il costo del biglietto è di 2.000 yen (17.000 lire) per gli adulti, 1.500 yen (12.750 lire) per gli studenti e 1.000 yen (8500 lire) per i bambini.

K IN GIAPPONE

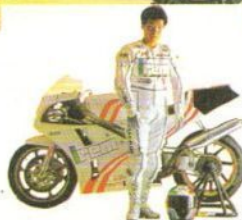
Cosa c'e di nuovo nella terra del Sol Levante? Scopritelo in questa rubrica mensile curata da Rik Haynes di ACE (grazie all'aiuto di Masato Niizeki e della ASCII Corporation)...

GALAXY FORCE II

Il classico sparatutto in 3D della Sega *Galaxy Force II* è stato convertito per l'FM-Towns della Fujitsu dal CRI (CSK Research Institute). La CRI si è anche occupata delle eccellenti conversioni per FM-Towns di *Afterburner* ed *Outrun*. Un numero sempre maggiore di giochi viene pubblicato per questo computer a 32-bit con CD. Conversioni per CD-ROM di *Indiana Jones and the Last Crusade, Dungeon Master, Sim City* e *Populous* sono ora disponibili in tutti i negozi giapponesi.

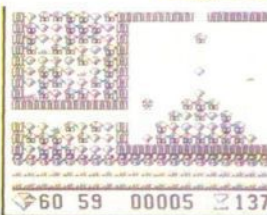
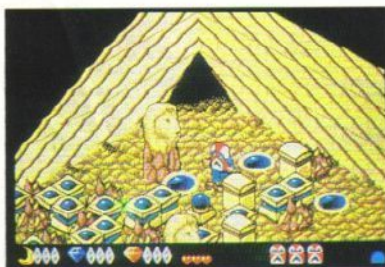
CENTAURI TARGATI R-TYPE

La Irem, una delle maggiori ditte giapponesi di giochi, produttrice del mitico *R-Type*, sta sponsorizzando due campioni professionisti di motociclismo.

IREM CORPORATION

BOULDERDASH

Boulderdash, il classico e turbolento gioco per C64 della First Star Software, ha appena fatto la sua apparizione su Gameboy. La Victor Musical Industries ha convertito questo rompicapo/arcade di Chris Grey e Peter Liepa sulla console portatile monocromatica della Nintendo. Molti veterani di *Boulderdash* versione C64 sono convinti che sarà un'ottima uscita per Gameboy. Non vediamo l'ora di mettere le mani su una copia...

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VOODOO NIGHTMARE

"Dio quant'è grosso e peloso!". Boots Parker se la vede con ragni, scorpioni e serpenti nel cuore dell'Africa nera. E deve scansare le frecce o sopportare la cecità temporanea, la paralisi, il sonno e l'iper-attività. "Una scimmia vi si attaccherà alla schiena e vi tormenterà finché non avrete trovato abbastanza banane da soddisfarla." La Palace Software pubblicherà il tutto per Amiga e ST alla fine di ottobre.

RICK DANGEROUS II

Lo scaltro Ricky è tornato. Una spassosissima grafica stile cartoon è l'asso nella manica di *RD II*. Rick muore, Rick si espande e si produce in avventure di ogni tipo. Fortunatamente il gioco è abbastanza coinvolgente da farvi indossare di nuovo i panni del Grassone. Per Amiga e ST dalla Microprose. K-recensione il prossimo mese.

MR DO! RUN RUN

Basato sul mitico coin-op. Dalla Electrocoin Software per ST e Amiga. Prodotto d'esordio della nuova etichetta Arcade Classics che pubblicherà giochi con frequenza quasi settimanale. Luther De Gale, il boss della Electrocoin Software, cintura nera, spiega: "L'etichetta Arcade Classics bada alla giocabilità e al divertimento, ma con una grafica più curata e con elementi di gioco che lanciano questi prodotti negli anni '90 senza perdere affatto il fascino originario".

ESWAT

Pattugliate il futuro con ESWAT. L'uscita di questo titolo multiformato della US Gold è prevista entro l'anno. Intanto godetevi la recensione per Sega Megadrive su questo numero.

SOGNI E VISIONI

La nuova rubrica di "provini" colorati, immediati e impaginati con stile. Da questo numero, la pagina 11 è riservata alle ultime novità... Non mancate all'appuntamento

FIREBALL

"*Fireball* combina la tecnica del calcio, la velocità dell'hockey su ghiaccio e la strategia del roller-ball". Lo scorrimento della pavimentazione vi farà impazzire, i guardiani vi lasceranno senza fiato. "I giocatori sono infilati in un'armatura che riveste l'intero corpo soprannominata il Forno". Per Amiga e ST dalla Microprose.

BUCK ROGERS - COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Buck Rogers, pilota del futuro, è il nuovo (si fa per dire) eroe della TSR. "La US Gold sfrutterà al massimo il potenziale offerto da un personaggio come Buck Rogers. Abbiamo già firmato un contratto pubblicitario con la Penguin Books". *Countdown to Doomsday* userà un sistema di gioco simile a quello di *Pool of Radiance*. Fate parte della Organizzazione di Nuova Terra e dovete contrastare il RAM (Mercantile Russo-Americano). Uscita prevista a ottobre per Amiga, PC e C64 su disco. Nessun'altra versione prevista. "Tutti i diritti di Buck Rogers appartengono al Dille Family Trust."

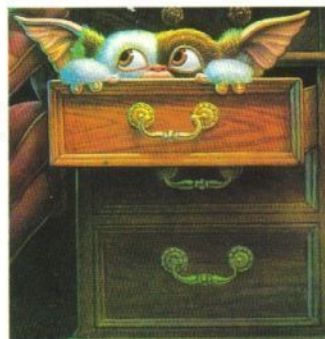
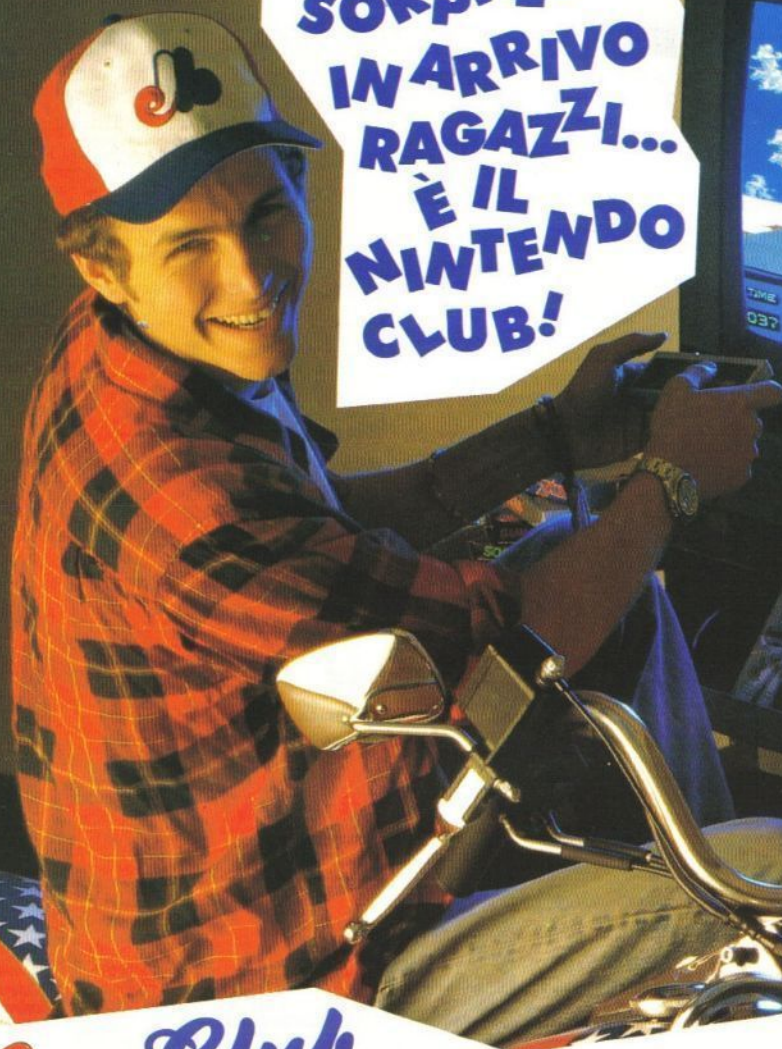
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

La Lotus Esprit Turbo accelera da 0 a 60 mph in 4,7 secondi. "Nell'Aprile 1990, la Gremlin e la Lotus hanno raggiunto un accordo che concede alla Gremlin i diritti esclusivi dell'uso delle macchine Lotus nel software di intrattenimento per computer e console. Due gli obiettivi principali: il gioco deve essere migliore di qualsiasi altro gioco del genere in commercio e deve offrire qualcosa di nuovo nella sfida che lancia al giocatore o ai giocatori". Ispirato alla simulazione per due *Pitstop II*, *Lotus Esprit Turbo Challenge* brucerà l'asfalto in autunno su Amiga, ST, PC, Spectrum, C64 e CPC.

GREMLINS 2

Non esponeteli alla luce. Teneteli all'asciutto. Non fateli mangiare dopo mezzanotte. Il film Gremlins 2 - ha raggiunto incassi record nei primi tre giorni di programmazione. Riuscirà il computergioco della Elite di prossima uscita a eguagliare una simile prestazione?

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MEGA SORPRESA IN ARRIVO RAGAZZI... È IL NINTENDO CLUB!

Club Nintendo

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: MATTEL c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ______ COGNOME ______

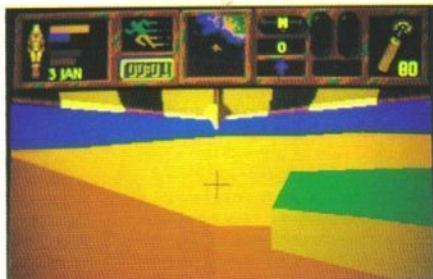
VIA ______ CITTÀ ______

CAP. ______ DATA DI NASCITA ______

KA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ISOLE nella CORRENTE

Una delle prime immagini di *Wildfire* in piena azione. Gli strani colori del pannello di controllo non vi devono preoccupare. Le grafiche in 3D sono una versione migliorata di quelle di *Midwinter*.

Su cosa sta lavorando attualmente Mike Singleton, progettista veterano di *Midwinter* e *Lords of Midnight*? K ve lo rivela in esclusiva presentandovi WILDFIRE, il seguito di *Midwinter* e STARLORD...

W*ildfire*, il seguito di *Midwinter*, è uno dei progetti più ambiziosi nella storia dei giochi di azione/strategia. Se l'aggettivo più utilizzato per *Midwinter* e *Lords of Midnight* era "immenso", per i 120Mb di paesaggio frattale di *Wildfire* occorrerà coniare un nuovo termine.

"Ci sono circa 40-50 differenti missioni in *Wildfire*" conferma Mike Singleton, autore di giochi di lunga data e direttore della Maelstrom Games, "e ognuna di esse ha le dimensioni della singola avventura di *Midwinter*".

La giocabilità di *Wildfire* è molto simile a quella di *Midwinter* - con l'eccezione che la Maelstrom ha lanciato l'idea del gioco oltre tutti i confini oggi conosciuti. "La nostra idea è di fare di *Wildfire* una sorta di film avventuroso, dove il giocatore impersona un incrocio tra James Bond ed Indiana Jones. Per questa ragione abbiamo optato per un paesaggio realizzato con immagini grafiche solide. In *Wildfire* è possibile imbarcarsi in un'avventura di breve durata (1-2 ore), oppure legare tra loro numerosi elementi strategici e creare un gioco-campagna".

TERRITORI SELVAGGI

Riassunto delle puntate precedenti... Dopo il disgelo dell'Isola di Midwinter la popolazione è migrata verso sud, verso la costa occidentale dell'Africa, dove un tempo si trovavano le Isole di Capo Verde. Già note come "le Isole degli Schiavi", queste terre sono sotto il controllo del potente Impero del Sahara. Stabilitisi nella loro nuova patria, gli abitanti di Midwinter fondano un nuovo stato, la Confederazione Atlantica. La guerra contro l'Impero del Sahara è inevitabile. Nel ruolo di un agente segreto in missione (ovviamente) segreta, lo scopo del giocatore consiste nell'attrarre altre Isole degli Schiavi verso la neonata Confederazione. La lotta per la libertà è dura, ma almeno ci sono a disposizione sei mesi di tregua prima che l'Esercito Sahariano si decida a domare la ribellione con le maniere forti.

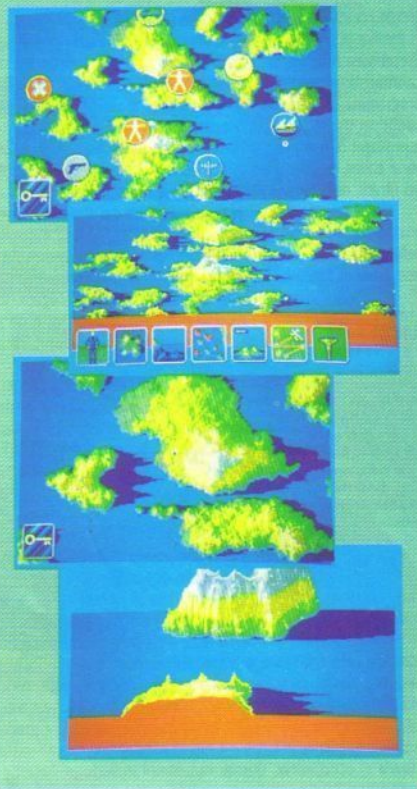
Wildfire può essere giocato su tre livelli: Allenamento, Singola Missione (in un'isola sotto controllo del nemico) e Gioco Campagna (una serie di missioni su molte

La banda di WILDFIRE: [in piedi di sx] Bruce Butterfield (Assistente Generale), George Williamson (Programmatore), Mike Singleton (Capo Progetto, Ideatore e Capo Programmatore), Hugh Battenbury (Mente finanziaria), Andy Elkerton (Disegnatore), Mandy Parker (Ricerca e Stesura del testo), [accovacciati] Dave 'Dav' Gautery (Programmatore), Val Franco (Programmatore), Dave 'Ollie' Ollman (Responsabile programmazione).

ISOLE NEL SOLE

Alla Maelstrom hanno utilizzato una grafica frattale per generare le Isole degli Schiavi di *Wildfire*. L'arcipelago comprende 40-50 isole, ognuna con la propria identità culturale, amministrativa, economica e politica. Per mezzo di icone si seleziona una mappa bidimensionale, una vista isometrica della zona, una vista del fondo marino o una mappa politica.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

isole differenti). Ogni missione è autonoma. Quando tutte le missioni sono state risolte, si arriva al clou del gioco con la battaglia decisiva contro l'Armata Sahariana.

LA VOSTRA MISSIONE, NEL CASO L'ACCETTIATE...

Ci sono 40-50 isole principali in *Wildfire*. Ognuna ha le proprie caratteristiche politiche, amministrative e culturali. Ogni isola "contiene" una missione differente. Durante il gioco è possibile: sabotare una centrale energetica, contrabbandare armi per la resistenza, assassinare il capo della polizia segreta di un'isola, occupare una stazione televisiva o individuare ed eliminare un traditore nella resistenza. La missione può essere molto complessa, dettagliata e ricca di vicende secondarie. Nel primo caso (sabotare una centrale energetica) può rivelarsi necessario sottrarre esplosivi da una locale base militare, trovare l'ingegnere che ha progettato la centrale, liberare sua figlia dal carcere per convincerlo a collaborare fornendo i piani di costruzione, rubare un autocarro dell'esercito da utilizzare come mezzo di spostamento, uccidere la sentinella, piazzare gli esplosivi e riuscire a fuggire sani e salvi (opzionale).

Lo schermo del vostro stato fisico.

Nonostante l'agente operi in gran parte da solo, aiuti possono provenire da agenti ribelli sotto forma di informazioni, vestiti, rifugi, armi e munizioni, documenti e mezzi di trasporto. *Wildfire* incorpora 20-25 forme differenti di trasporto: biplani, dirigibili, barche volanti (!), zaini-razzo alla "Rocket Ranger", carri armati, sci a reazione, treni e corde con carrucole.

Alla Maelstrom hanno aggiunto alcune speciali "scene d'azione" per rendere l'esperienza del gioco ancora più vicina a quella cinematografica. "Durante il gioco si penetra in edifici, si piazzano cariche di dinamite e si salta da un veicolo all'altro senza mai abbandonare il paesaggio a vettori solidi" dichiara Singleton.

VOGLIO FARE IL CERCATORE DI PERLE

In *Wildfire* ci saranno migliaia di personaggi con i quali interagire. Sorprendentemente, ognuno di essi avrà un suo aspetto fisico, caratteristiche psicologiche proprie ed una storia personale. Il programma di creazione dei personaggi realizzato dalla Maelstrom per uso interno è la risposta al problema di creare enormi quantitativi di dati per ogni personaggio di *Wildfire*. Diviso in diversi editor, questo programma viene utilizzato nella creazione dei ritratti, delle personalità e della storia dei personaggi.

Con il creatore di volti si decide il colore dei capelli e la pettinatura, la forma del naso, della bocca e degli occhi, il colore della carnagione, ecc. e si combinano tutti questi elementi su un viso privo di lineamenti, secondo i propri gusti. "Probabilmente anche i volti saranno generati da poligoni - in questo modo sarà possibile animarli e dare loro una grande varietà di espressioni", dice Singleton.

LORDS OF LYNX
Se il Lynx andrà bene, la Maelstrom potrebbe convertire *Lords of Midnight*. "È la console perfetta per *Lords of Midnight* per la sua funzione di riduzione in scala di sprite" dice Singleton. Incrociate le dita!

La storia personale di ogni personaggio, per quanto complessa, può essere generata in pochi minuti. Con un editore di frasi si possono alterare il tipo (0-31) e la sintassi (0-7) fino ad un massimo di cinque parole per ogni frase. Per esempio, nella frase "Trascorse un'infanzia felice" la parola "felice" potrebbe essere cambiata con "idilliaca", "avventurosa", "triste", "comune", "povera", "desolata", "difficile" ecc... Nel caso di personaggi femminili le frasi, se necessario, vengono accordate di conseguenza, e la stessa cosa accade agli articoli.

È ora di passare alla personalità. Il creatore del personaggio oltre al sesso (maschile o femminile) ne decide lo stato civile (sposato, nubile, divorziato o vedovo), il numero dei figli, l'età, una particolare condizione sociale (maestro, sergente, vescovo, balia, ecc...), nome, cognome, professione, entusiasmo e grado di slealtà (0-100%). In *Wildfire* è possibile scegliere tra una vasta gamma di occupazioni. Queste includono l'archeologo, l'acroba-

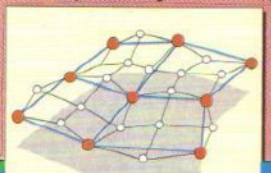
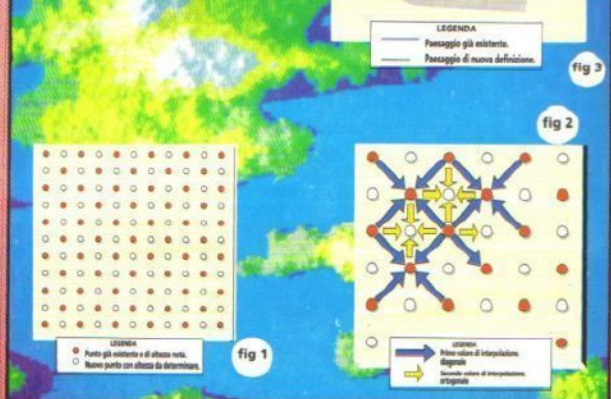
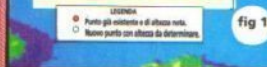
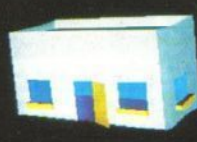
FANTASIE FRATTALI

Qualunque forma, sagoma o distribuzione mantiene la sua irregolarità indipendentemente dal livello di "magnificazione" con il quale viene osservato. La geometria frattale, creata dal professor Benoit Mandlebrot, viene utilizzata per "creare sagome che siano perfettamente riproducibili, controllabili e che abbiano proprietà di misurazione che siano al tempo stesso indistinguibili, in massima parte, dalla caoticità del mondo reale". In pratica, la grafica frattale può simulare mondi artificiali dall'aspetto e dalle caratteristiche realistici. È stata utilizzata in simulazioni militari, in film e nei giochi *Midwinter* e *Wildfire* della Maelstrom. Mike Singleton spiega come:

"Il generatore di paesaggi frattali della Maelstrom lavora su una griglia di quadrati ad ogni punto della quale viene assegnato un particolare valore di altezza sopra o sotto il livello del mare. Questo processo viene definito "heightgrid" (altezza della griglia). Quando il paesaggio viene rappresentato con grafica a 3D solida le routine grafiche esaminano la griglia ed i suoi valori ed elaborano il tutto in una superficie tridimensionale - trasformando ogni quadrato della griglia in due triangoli rettangoli. Se disegnassimo il quadrato come una singola superficie piana otterremmo degli errori visuali, perché i quattro vertici del poligono potrebbero trovarsi ad altezze differenti. È difficile che questo generi una superficie piana. D'altro canto, tre punti intesi come tre vertici di un triangolo generano *sempre* una superficie piana".

"Abbiamo iniziato con una piccola griglia predefinita di 80x50 punti, in modo da poter lavorare sulle linee generali del paesaggio. Qualcuno si siede davanti al computer e manualmente determina le altezze di tutti e tre i punti utilizzando il nostro programma di progettazione del paesaggio. In questo modo le sagome approssimative di isole, montagne ecc. possono essere liberamente definite. La forma della penisola italiana, per esempio, potrebbe essere riprodotta molto fedelmente. Dopo di ciò, però, subentrano le tecniche di generazione casuale, che si occupano di sviluppare più dettagliatamente le zone tra i punti. Mano a mano che il livello di dettaglio aumenta, sempre più punti intermedi vengono generati casualmente. Se nella nostra mappa della penisola italiana scendessimo di scala fino ad avere un "primo piano" dell'Isola d'Elba noteremmo come la sagoma generale dell'isola sia ancora riprodotta fedelmente, ma molti dettagli non corrispondano a quelli reali".

"Tra un livello di dettaglio e quello successivo abbiamo sempre una magnificazione di 2x2. Questo significa generare tre nuovi punti intermedi per ogni punto già esistente (fig. 1). Per generare i nuovi punti intermedi utilizziamo un'interpolazione di quattro fattori (fig. 2). Per trovare un nuovo punto prendiamo i quattro punti più vicini già esistenti e facciamo una media tra le loro altezze. Aggiungiamo quindi una piccola variazione, negativa o positiva, all'altezza media. Questa variazione è scelta con un procedimento pseudo-casuale. Un numero pseudo-casuale è un numero che appare casuale, ma in realtà non lo è e può essere riprodotto più volte, sempre che i numeri di base siano sempre gli stessi. In questo caso i numeri di base sono le coordinate del punto sulla mappa, così ogni volta che generiamo la stessa area di paesaggio otteniamo sempre una conformazione identica. Il risultato è una nuova griglia completa di "heightgrid" (fig. 3) con quattro volte i punti della griglia originaria. Tutti i punti intermedi hanno altezze leggermente diverse dalla media dei quattro punti che li circondano, e questo crea nuove irregolarità nel terreno ad ogni aumento del dettaglio".

"Per limitare la richiesta di memoria al minimo, non immagazziniamo mai più di 4.000 punti in memoria alla volta. Per espandere questa ad una mappa che occupa tutto lo schermo e dove ogni pixel ha una sua altezza, operiamo due magnificazioni intermedie prima di disegnare lo schermo, generando quindi 60.000 punti alla volta. In *Wildfire* si può aumentare o diminuire la scala cinque volte. Questo equivale ad avere una mappa composta da 65 milioni di pixel ed oltre 120Mb di data. Tranne nel caso che la Microprose decida di regalare hard disk a chiunque compri i suoi giochi, la grafica frattale è oggi l'unico modo per ottenere questi risultati!"

"Il mio sogno è di realizzare una versione in realtà virtuale di Lords of Midnight."
Mike Singleton

Uno degli edifici in stile arabo di WILDFIRE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ta, il mendicante, la danzatrice del ventre, il presentatore, lo spazzacamino, il DJ, l'esperto in demolizioni, il commesso, lo scultore, l'assistente spirituale, il mangiafuoco, il guru, l'eremita, il fannullone, il monaco, il cercatore di perle, l'acchiappatopi, l'incantatore di serpenti e l'artista di tatuaggi.

La facilità nell'essere persuasi è un'altra delle caratteristiche del personaggio: la suscettibilità di un personaggio a fascino, sex appeal, corruzione, autorità, inganno e preghiera può essere scarsa, media, buona o eccellente. Ogni personaggio può decidere di offrire il proprio aiuto, dichiararsi neutrale, rifiutare con decisione o rifiutare violentemente.

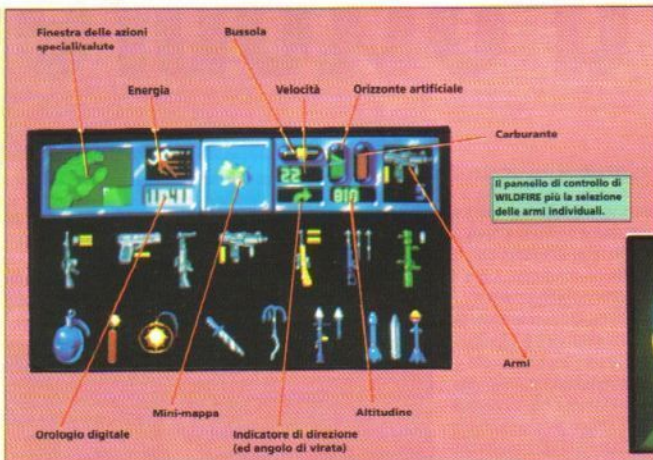
Così, con queste tecniche di compressione della memoria e di creazione dei personaggi, la Maelstrom pensa di inserire circa 2000 personaggi in *Wildfire*. Come Singleton sottolinea, "Uno degli obiettivi di *Wildfire* è di calare in un gioco modelli di personalità veri e propri".

Wildfire ha le carte in regola per vincere il titolo di "Megagioco del 1990". Le dimensioni e la complessità del gioco sono incredibili. In questa nostra presentazione ne abbiamo descritto solo gli aspetti generali. Se Mike e le sue tecniche di programmazione riescono davvero a realizzare quanto promesso, è indubbio che *Wildfire* otterrà uno dei K-voti più alti della storia della nostra rivista. Non mancheremo di fornirvi una recensione esauriente nel prossimo futuro. Lasciamo le parole finali a Mike Singleton: "Desideriamo realizzare un gioco realistico, interessante e, soprattutto, divertente da giocare".

I SEGRETI DI MIDWINTER

Si può volare con il deltaplano fino alla stazione della funivia ed atterrare al suo interno. Questo è l'unico edificio nel quale si può entrare durante il gioco. Attenzione, è una manovra molto difficile! Un giocatore esperto può perfino tentare di entrare dalla porta ed uscire dalla finestra!

"Gran parte del merito è della Microprose. Incoraggiano i nostri progetti fin dalla prima stesura"

Hugh Battenbury

C'ERA UNA VOLTA UN PROF. DI INGLESE

Mike Singleton iniziò la sua carriera di programmatore programmando un computer all'Università di Lancaster nel lontano 1968. "Era bella la vita dello studente" dice ridendo. Aveva studiato fisica teorica per un anno, quindi decise che la vita sarebbe stata più interessante se avesse intrapreso la carriera di professore di inglese. Singleton scrisse il suo primo gioco, *Space Ace*, per il Commodore Pet nel 1979. Seguirono altri giochi, ma il primo vero successo Singleton lo ottenne con lo ZX81. *Games Pack One* (lo ricordate?), una compilation di 6 giochi da 1K, gli fece guadagnare 6.000 sterline. I giorni da insegnante erano finiti. Iniziavano quelli da programmatore di giochi a tempo pieno.

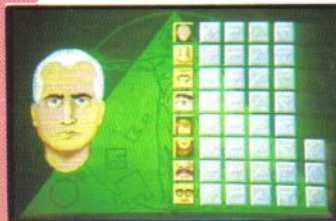
Nel 1982 Singleton scrisse la versione per Vic-20 di *Snake Pit*, *Shadowfax* e *Siege*. L'anno successivo si gingillò con il cyberspazio creando *Three Deep Space*, un gioco stereoscopico per Spectrum, C64, BBC e Vic-20. Probabilmente il gioco più acclamato di Mike Singleton venne pubblicato nel 1984 dalla Beyond - a quell'epoca controllata dalla EMAP (la società che controlla anche la nostra consorella ACE). *Lords of Midnight*, un adventure fantasy/strategico di epiche dimensioni che divenne presto un classico per lo Spectrum.

Nei tre anni successivi Singleton realizzò *Doomdark's Revenge* (il seguito di *Lords of Midnight*), *Quake Minus One* (gioco di azione/strategia controllato da icone per C64), *Star Trek* (che nacque come un sistema demo per lo Spectrum, Singleton si occupò solo della progettazione teorica), *Dark Septre* (il primo gioco della Maelstrom), *War in the Middle Earth* (solo le versioni 8-bit) e *Whirlygig* (sparatutto in 3D con 4000 poligoni al secondo - i poligoni vennero trasformati in sprite per aumentare la velocità).

Singleton iniziò nel 1981 un gioco lontano dal turbinio dei bit e delle ROM. *Starlord* è stato fino al 1986 un popolare gioco postale di fantascienza. La Maelstrom sta realizzando una versione per computer di *Starlord* la cui pubblicazione è attesa per il 1991.

Il primo megagioco a 16-bit della Maelstrom, *Midwinter* (K-voto 948) è stato pubblicato alcuni mesi fa. *Wildfire*, il seguito di *Midwinter*, sarà il prossimo. Lo troverete prima di Natale su tutti gli scaffali per l'etichetta Rainbird della Microprose.

Finestra delle azioni speciali/salute
Bussola
Energia
Velocità
Orizzonte artificiale
Carburante
Armi
Mini-mappa
Altitudine
Orologio digitale
Indicatore di direzione (ed angolo di virata)

Il pannello di controllo di WILDFIRE più la selezione delle armi individuali.

Il generatore di volti (vedi testo). Con questo sistema è possibile creare tutti i personaggi del gioco.

STARLORD

Il prossimo gioco della Maelstrom, dopo *Wildfire*, sarà ispirato ad un gioco postale ideato da Mike Singleton. Convertire *Starlord* su computer è un'impresa non da poco. Con cinque sistemi solari e 5.000 pianeti, questo "gioco cerebrale" utilizza grafiche tridimensionali con effetti reali di illuminazione. *Starlord* può essere giocato a livello strategico, tattico o semplicemente come gioco d'azione. Il numero massimo di giocatori è di 15. Ci sono 20 tipi di astronavi in *Starlord*, inclusi Blitzer, Maruader, Drone, Scorpio, Hornet, Trojan, Locust, ecc.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Anche le ragazze hanno il diritto di divertirsi in Unione Sovietica - sullo schermo si notano i messaggi in inglese (quel gioco non vi ricorda nulla?) e quel computer con quelle strane scritte in russo somiglia stranamente a un MSX...

Giochi d'ottobre

Dimenticate *Raid Over Moscow*... dopo la caduta della cortina di ferro e nonostante le innumerevoli difficoltà interne, l'industria sovietica dei videogiochi cerca ora di farsi strada...

Perestroika, glasnost, distensione e pace mondiale tutte idee grandiose che non stanno portando tuttavia ai videogiocatori sovietici quel rapido afflusso di cloni di *R-Type* e simili per lungo tempo desiderato. A dire il vero pare che non stiano portando proprio, niente...

L'arretratezza dell'URSS nei campi scientifico, tecnologico e del divertimento elettronico è impressionante, malgrado nel paese ci siano più persone impegnate nella ricerca scientifica e tecnologica che negli USA, Giappone, Germania Occidentale, Gran Bretagna e Francia messi assieme. La percentuale di Prodotto Nazionale Lordo speso nella ricerca scientifica è di circa il 3,7% contro il 2,7% degli USA eppure, sia per qualità che per quantità, l'URSS si colloca alle spalle dell'Occidente.

Nel settore informatico, a giudicare dalla sofisticazione degli attuali modelli prodotti in URSS, il divario odierno ammonta da sette a dieci anni e il numero di medi e grandi elaboratori è circa dieci volte inferiore a quello presente negli USA, mentre per gli home computer la differenza è calcolata in migliaia di volte.

"Non è che non mi piacciono i giochi aggressivi, è che i rompicapo sono la mia specialità."
Alexei Pazhitnov, il designer di *Tetris*

CONTROLLO STATALE

Il maggior fornitore di computer del mercato sovietico è lo Stato che possiede alcune fabbriche che producono macchine costose e di qualità generalmente scadente. I livelli di produzione sono molto bassi ma sono allo studio progetti per fabbriche che dovrebbero impiegare più di 10.000 lavoratori ed è in atto un piano di ristrutturazione e riorganizzazione della produzione attuale. Ma ci sono ulteriori complicazioni: le aziende che hanno bisogno di computer non sempre sono in grado di ottenerli. Non perché non abbiano la possibilità di pagarli - ci sono infatti dei fondi appositamente creati dallo Stato ed altri di cui dispone ogni singola azienda - ma perché non si capisce da dove dovrebbero venire i computer.

Il problema è che l'Accademia delle Scienze sovietica ha stimato la domanda di computer del paese intorno ai 28 milioni di unità: cifra sufficiente a coprire la richiesta delle ditte intenzionate ad aumentare la produttività tramite una timida politica di *office automation*, ma che non tiene minimamente conto delle esigenze di milioni di videogiocatori. Purtroppo l'utilizzo ludico non è stato assolutamente previsto e agli attuali livelli di produzione ci vorranno cent'anni per soddisfare una tale richiesta.

Naturalmente gli elaboratori possono essere importati da altri paesi ma solo i personal e gli home computer in quanto gli Stati Uniti hanno posto un embargo sull'esportazione di mini e super

NEGOZI A PROVIGIONE

Il potere d'acquisto del rublo nel 1990 è qualcosa di veramente curioso: con somme modeste non si riesce ad acquistare nulla, ma con cifre elevate si può comperare qualsiasi cosa. Questo grazie al proliferare del mercato nero, che i russi chiamano "economia ombra". Mentre gli economisti russi rilasciano interviste sull'organizzazione di un sistema di mercato coerente e ordinato, l'economia ombra continua per la sua strada. Ecco un esempio di come funziona: supponiamo che un cittadino sovietico che visita l'occidente abbia intenzione di comperare un televisore Panasonic. Non lo acquista presso il paese visitato ma compra piuttosto una videocamera, la riporta in patria e la rivende per 15.000 rubli riuscendo ad acquistare con il ricavato ben due televisori .

Per chi invece vuole muoversi alla luce della legalità non resta che rivolgersi ai cosiddetti "negozi a provigione", una specie di negozi di prodotti di seconda mano, dove si può trattare sui prezzi. Qui si possono trovare videogiochi stranieri e anche computer - 64, Amiga e Atari - per circa 3000 rubli. I modelli sovietici invece costano quattro o cinque volte meno e il compromesso più diffuso ed economico consiste nel comprare il computer a pezzi e montarlo in proprio.

Questi sono prezzi troppo bassi per consentire ampi margini di guadagno, cosicché il mercato sovietico degli home computer è afflitto dalla stessa situazione che pervade l'intera economia russa, una specie di Comma 22: i venditori non sono minimamente incentivati a fornire prodotti di prezzo medio, che sono quelli che interessano maggiormente la popolazione sovietica, perché non offrono gli stessi margini di profitto delle videocamere e dei lettori CD e l'invasione dei turisti polacchi descritta altrove ne è un valido esempio. Il mercato nero obbedisce a certe leggi ma sembra che gli economisti sovietici abbiano intenzione di cambiare le cose: prima lo faranno meglio sarà per tutti.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Cubix: un altro rompicapo russo programmato da Dmitri Pavlovsky per conto dell'Andromeda. Il gioco fu originariamente programmato nel 1988 (in appena due giorni!). È uno scenario piacevolmente semplice: alcune luci emergono dal centro dello schermo e risalgono lungo le pareti di quello che sembra un pozzo quadrato. Quando raggiungono l'orlo del pozzo si fermano. Il gioco consiste nel ruotare il bordo per formare righe dello stesso colore in modo da farle scomparire. Più luci dello stesso colore compongono una riga più alto è il punteggio. Bisogna anche cercare di evitare che due luci di identico colore vengano a trovarsi una sull'altra pena la perdita di una vita. Quando questo accade un certo numero di volte (a seconda del livello) il gioco finisce. Dmitri ha anche realizzato una variante di *Cubix*, chiamata *Robex*, dove invece di perdere delle vite il bordo si abbassa inesorabilmente verso il fondo del pozzo (simile al modo in cui le mattonelle in *Tetris* salgono verso il bordo superiore dello schermo).

SCENE DI VITA QUOTIDIANA

RLa vita quotidiana dei giovani sovietici gravita più attorno ai juke box che ai videogiochi: i sedicenni passano il loro tempo segnato dal ritmo delle canzoni degli Abba in bar dove si servono caffè dal gusto strano, torte dalle fogge curiose e magari anche del cognac se vi capita di essere nel posto giusto al momento giusto con in tasca un sufficiente gruzzolo di rubli.

I videogiocatori più incalliti devono accontentarsi di un angolino nei magazzini GUM o TSUM, che si trovano nel centro di ogni città sovietica, dove alcune cooperative dirette da privati affittano un piccolo spazio ed installano giochi che offrono partite da due minuti per 15 copechi: se consideriamo il cambio quasi sempre favorevole ai turisti europei vale la pena visitare Mosca... se vi accontentate di giochi vecchi di due o tre anni.

I giochi arrivano dal Giappone, dagli Stati Uniti e dall'Europa: le cooperative possono riprogrammarli per renderli comprensibili ai giocatori russi in quanto il copyright non rappresenta un problema - i bolscevichi non si sono mai curati di rispettare seccature borghesi quali gli accordi internazionali sul copyright.

computer in URRS. Senza dubbio i PC importati (addirittura anche gli Spectrum) stanno giocando un ruolo sempre più di primaria importanza nel paese. Ci sono diversi modi per procurarsene uno e quello più semplice è comprarlo attraverso lo Stato che organizza importazioni su larga scala. L'anno scorso, ad esempio, è stato raggiunto un accordo con la Siemens tedesca per la fornitura di 300.000 PC XT compatibili.

PROBLEMI DI VALUTA

Ma anche supponendo che qualcuno vi offra uno Spectrum sulla Piazza Rossa in che modo lo paghereste? Qui si pone la questione del valore della moneta locale, il rublo. Gli oggetti più costosi o comunque considerati beni di lusso si pagano solitamente in valuta pregiata, preferibilmente in dollari o sterline. Il rapporto di conversione rublo-sterlina al cambio ufficiale è di 1:1, cioè dovreste poter acquistare un'Amiga per circa 300 rubli. Ma la situazione reale è molto diversa: probabilmente vi ci vorrebbero quasi 1600 rubli per acquistare le 300 sterline (circa 650.000 lire) necessarie a pagare il computer, sempre che riusciate a trovarne uno.

La scarsa disponibilità fa lievitare enormemente i prezzi: un computer che in Italia costa l'equivalente di 1000 sterline può costare anche 40000 rubli. Un'Amiga può perciò valere una piccola fortuna, sebbene possiate essere fortunati e trovare un computer in un Commission Shop (vedi box) per molto meno...

La maggior libertà di spostamento all'estero ha favorito negli ultimi due anni la nascita dell'importazione personale ma dall'estate del 1989 sono state inasprite le tasse sui piccoli computer importati dai privati. Pensate che anche un modesto Spectrum potrebbe essere gravato da un'imposta di circa 5000 rubli...

PROBLEMI COL TV

Ma anche riuscendo a procurarsi uno Spectrum o nella migliore delle ipotesi un'Amiga dove pensereste di collegarlo?

Una delle cose necessarie alla crescita e alla diffusione dei computer e dei videogiochi è il televisore a colori - un oggetto difficile da trovare in Unione Sovietica al momento. Prima dell'introduzione della perestroika erano disponibili, sebbene in quantità limitata e non sempre nei posti dove più erano richiesti.

Ma da allora le cose sono peggiorate: i prezzi dei televisori a colori sono rimasti relativamente bassi ma con la scomparsa dal mercato di una vasta gamma di elettrodomestici la domanda è raddoppiata. Se non è possibile comperare una lavatrice perché non comperare invece un televisore? Questa situazione è esacerbata dal problema polacco: un polacco può oggi salire in macchina e recarsi a Berlino Ovest senza particolari restrizioni ed è altrettanto semplice per lui entrare in URSS.

I "turisti" polacchi hanno letteralmente invaso l'Unione Sovietica con prodotti tecnologicamente avanzati e di ottima qualità acquistati in Germania, quali videocamere, lettori di compact disk, jeans, maglieria ed altra merce per un valore di 55 milioni di rubli nei soli mesi di gennaio e febbraio. I polacchi li rivendono ricavandone un buon profitto ed acquistando prodotti di media qualità: piccoli elettrodomestici, zucchero (!), lenzuola di cotone e, soprattutto, televisori a colori.

Malgrado sia illegale esportare televisori dall'URSS, la dogana sovietica ha sequestrato 6.000 modelli recenti al confine polacco nei primi tre mesi dell'anno. E chissà quanti sono riusciti a passare inosservati. La lista d'attesa ufficiale per l'ultimo modello di televisore a colori russo, l'Elektron, nelle aree visitate dai polacchi è di circa 10 anni! La stampa sovietica suggerisce addirittura alla polizia di chiedere ai commessi dei vari GUM e TSUM (magazzini di stato sovietici) in che modo i visitatori abbiano potuto ottenerli...

ALEXEI PAZHITNOV

Malgrado il panorama tecnologico deprimente, il mondo dei videogiochi è alquanto animato e promettente. Nel cuore di Mosca incontriamo Alexei Pazhitnov, il creatore di *Tetris*, che ha venduto quattro milioni di copie nella versione Nintendo. Lo troviamo a casa immerso in una animata discussione con i giapponesi che stanno per produrre un altro suo gioco per Nintendo: *Night Moves*.

"Il Nintendo non è un sistema particolarmente potente, "ammette", ma per me è ottimo. La mia specialità sono i rompicapo perciò non ho bisogno di grafica e sonoro straordinari".

Potete dare un'occhiata ad un altro gioco di Alexei, *Wiris*, in questo stesso articolo. Fa parte dello stesso filone di *Tetris* - una critica spesso mossa nei confronti dei giochi di Pazhitnov che sono molto simili tra loro - ma questa osservazione sembra non preoccuparlo. "Io sono specializzato in questo tipo di giochi. Non dimenticate che io li disegno soltanto (il lavoro di programmazione viene infatti svolto dai suoi colleghi) e non ho nessuna intenzione di cimentarmi in giochi di diverso genere. Con questo non voglio dire che odio i giochi aggressivi ma solamente che i rompicapo so-

"L'industria dei videogiochi dell'est europeo sta maturando..."
Robert Stein, Andromeda

Gli scacchi e i computer si accompagnano molto bene in URSS - questo programma viene usato per gli allenamenti alle gare in scuole scacchistiche specializzate.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

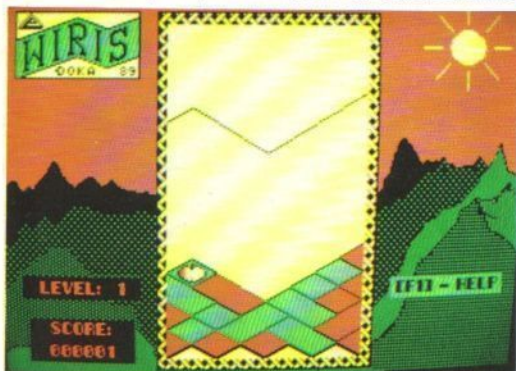
http://speccy.altervista.org/

no il mio forte...". Tutti coloro che abbiano giocato almeno una partita a *Tetris* non potranno che essere d'accordo!

Alexei svolge gran parte del suo lavoro a casa dove ha un PC compatibile 286 AT. Il cambio è ovviamente un problema anche per chi ha venduto più giochi che samovar. "La pirateria per esempio", ci dice, "è un grosso problema anche qui in Unione Sovietica. Nessuno ha la valuta sufficiente a comperare i giochi stranieri, così copiano quello che non riescono a comprare. Anche i miei giochi non hanno una distribuzione regolare".

WIRIS

Per nulla preoccupato Alexei continua costantemente a produrre nuovi titoli. Prendiamo *Wiris*, ad esempio. Si riconosce a prima vista lo stile di Pazhitnov e il gioco ricorda il classico *Tetris* ancor più dell'ufficiale *Tetris 2*, *Welltris* (la recensione date è nel numero scorso). Bisogna piegare e ruotare un filo mentre scende dall'alto dello schermo in modo da riuscire ad incastrarlo perfettamente con la linea frastagliata posta alla base dell'area di gioco. Se non si riesce ad incastrare perfettamente il filo con la linea una parte di schermo diventa inaccessibile costringendo a manipolare il filo successivo in un tempo minore.

Se vi sembra difficile avete proprio indovinato - *Wiris* è sicuramente il più complesso dei tre giochi finora scritti da Pazhitnov e

***Wiris*, disegnato da Alexei Pazhitnov, che non ha intenzione di cambiare il proprio stile a favore di titoli "più aggressivi". Buon per te, Alexei...**

prima di poter entrare nel vivo dell'azione avrete bisogno di un certo allenamento... ma una volta presa confidenza con i complessi controlli diventa estremamente facile (ed avvincente). Al terzo tentativo siamo riusciti ad arrivare all'ottavo livello (sui nove del gioco!!!). D'altra parte piegare il filo per conformarlo al fondo è un'azione che richiede più tempo ed è più difficile che ruotare una forma geometrica, perciò riuscire a formare un incastro perfetto dà molta più soddisfazione. *Wiris* potrà forse non essere il migliore della serie ma è veramente divertente se siete degli amanti di questo genere di giochi. L'Andromeda Software, responsabile della distribuzione di *Wiris* ha dichiarato che il gioco sarà disponibile per tutti i formati - computer, console, coin-op e macchine portatili con schermo a cristalli liquidi quali il Gameboy. I dettagli della licenza comunque devono essere ancora discussi... Senza dubbio l'industria sovietica dei videogiochi è destinata ad ingrandirsi e a diventare sempre più attiva. C'è un enorme interesse nell'informatica e nella programmazione in Unione Sovietica e *Tetris* ha dimostrato come la programmazione di videogiochi possa rivelarsi un mezzo grazie al quale persone di talento possano portare preziosa valuta estera nel paese. Robert Stein dell'Andromeda - che ha lavorato per circa dieci anni come rappresentante di software dell'est europeo - conclude: "Ormai sono finiti i tempi degli intermediari e non vedo più la necessità di lavorare come mediatore. L'industria dei videogiochi sta crescendo e sta diventando una forza indipendente anche all'Est".

La prossima volta che vi capita di fare un viaggio a Mosca e nel bel mezzo della notte sentite bussare alla porta, non sarà il KGB ma piuttosto un programmatore sovietico con una copia di *Raid Over New York*!

L'Andromeda ha da poco prodotto un giochino alquanto interessante chiamato *Napoleon* basato su un vecchio solitario con l'aggiunta di alcune belle varianti e dallo stile di gioco che lo rende simile ad un rompicapo... Non sembra comunque che abbiano intenzione di distribuirlo per proprio conto quindi tenete gli occhi aperti sull'eventuale software house che comprerà la licenza in un prossimo futuro.

LA NASCITA DI *TETRIS*

Nella zona nord di Londra si trova un piccolo ufficio che negli ultimi otto anni ha sviluppato, senza alcun aiuto esterno, un ottimo rapporto tra il settore dei videogiochi occidentale e quello orientale, culminato nella nascita di *Tetris* e nella cosiddetta Rivoluzione Rossa dei Videogiochi. Si tratta dell'ufficio dell'Andromeda Software, una compagnia fondata dall'attuale proprietario Robert Stein. "È davvero divertente, sapete, "ci dice "sentir parlare oggi di un lancio da parte della Commodore di un 64 a cartucce. Perché è così che ha avuto inizio tutto quanto..."

"All'inizio degli anni ottanta possedevo una piccola società chiamata Futuretronic che si occupava di scacchi computerizzati. Mi ero accorto che i normali venditori non potevano vendere macchine di questo tipo semplicemente perché non avevano la minima idea di che cosa stessero parlando così fondai la Futuretronic che fu la prima società a sviluppare un "negozio nel negozio" utilizzando spazi concessi da negozi più grandi (quelli della catena House of Fraser) per vendere le nostre macchine".

"Mi accorsi molto presto che non avrei potuto sopravvivere a lungo solo vendendo scacchi computerizzati, così convinsi la Commodore a fornirmi qualche Vic 20. In seguito vennero a parlarmi del Commodore 64. A quel tempo mi ero già accorto che più software era disponibile e più computer si vendevano così chiesi alla Commodore alcune delucidazioni sul software".

"Software??" mi risposero. Non ne avevano ASSOLUTAMENTE!" (Evidentemente le cose non sono poi cambiate molto da allora per quanto riguarda le case di hardware).

Per tutta risposta, Stein si trovò in Ungheria con l'esperto scacchista David Levy, insieme al quale organizzò un concorso per programmatori. "Divenni improvvisamente popolare", ricorda Stein. Ricevettero non meno di 5000 programmi e dovettero passare diversi giorni ad esaminarli tutti. Alla fine ne selezionarono 30, progettando di commercializzarli su cartuccia per il 64 perché il computer, credeteci o no, doveva inizialmente essere basato su cartucce.

Ma poi la Commodore scelse di usare i nastri magnetici come memoria di massa e - oltre la beffa il danno - decise di produrre solo due dei trenta giochi pattuiti. "Così rimasi con 28 titoli da vendere...e nacque l'Andromeda..."

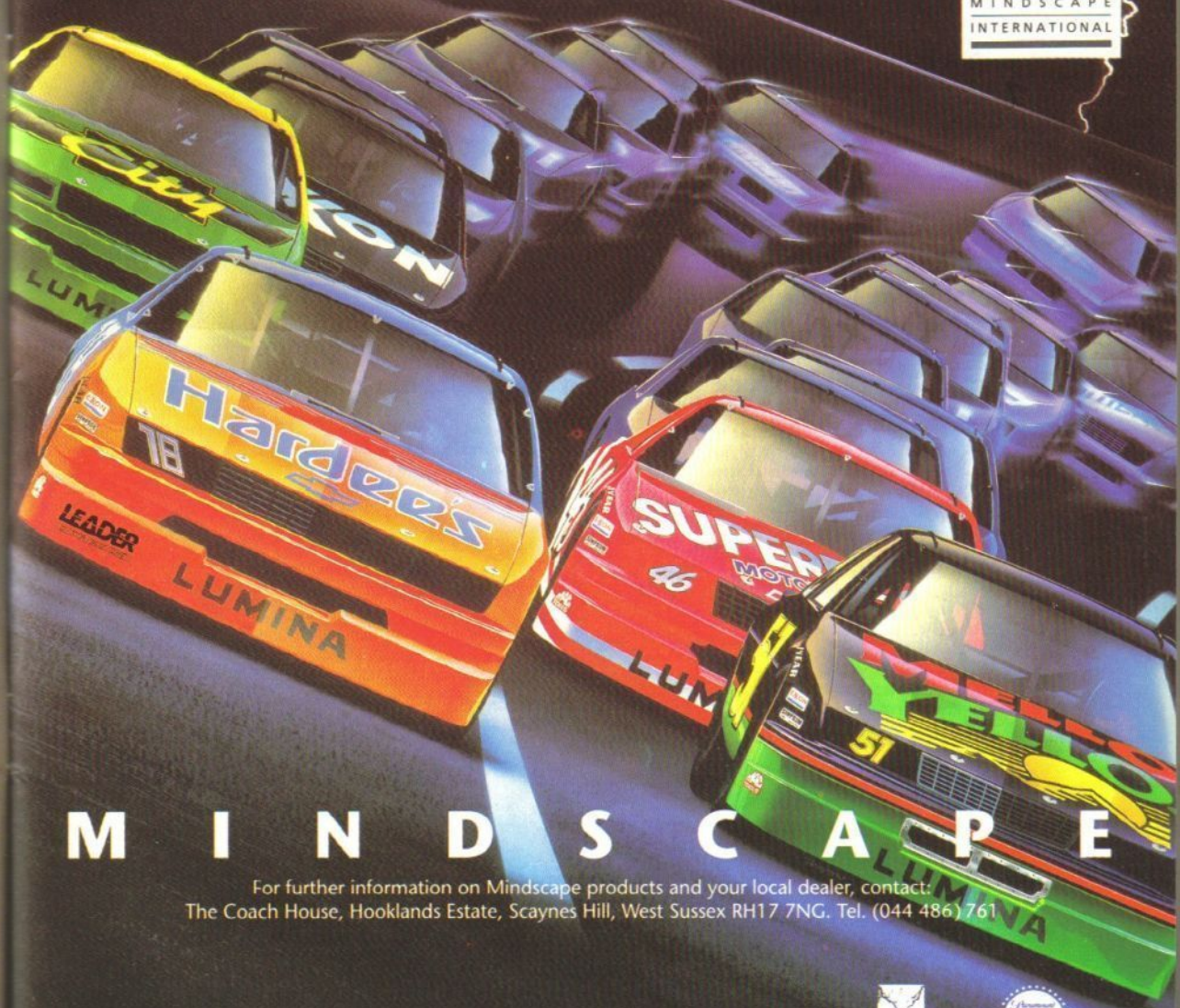
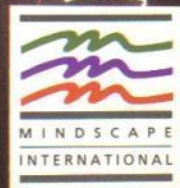
A dire il vero, Stein potrebbe a ragione reclamare il titolo di padre fondatore delle moderne software house inglesi. Ha personalmente finanziato la realizzazione di oltre 70 titoli, molti dei quali sono stati venduti a compagnie britanniche. *Eureka*, il primo gioco della Domark, è stato venduto loro dalla Andromeda Software così come molti dei primi titoli della Mirrorsoft. E Stein fu anche il protagonista oltre che il fautore di molti storici incontri...come ad esempio la riunione organizzata insieme a John Baxter della Commodore in occasione della presentazione del 64 con numero di serie 002 a 50 programmatori per assicurare un costante appoggio alla macchina, o quella volta in cui si incontrò con Jack Tramiel (allora presidente della Commodore) su una barca in mezzo al lago Michigan per pianificare una strategia di supporto per il Commodore 64...a cartucce.

"Sì, il cerchio si sta chiudendo", sospira...

L'AVVISTAMENTO DI TETRIS

Quando Stein vide per la prima volta *Tetris* "Non riuscii a dormire quella notte, ero così eccitato", ricorda, "e io non sono neanche un videogiocatore. Se a ME faceva quell'effetto, SAPEVO che doveva trattarsi di qualcosa di grosso". Ma molti altri non erano dello stesso parere.

Incredibilmente, si potrebbe compilare una lista lunghissima di società di software che respinsero il gioco sovietico. Stein lo offrì anche alla software house americana Borland che voleva usarlo come strumento promozionale! "Scommetto che Philippe Kahn della Borland lo ha ancora sul suo PC", dichiara divertito Stein.

Comunque Stein non è così ottimista sul futuro dei giochi. Per quanto riguarda *Tetris*, alcuni cavilli legali gli impedirono di fare una fortuna e ora è convinto che il futuro sia nel CD-ROM. A conferma di ciò ha fondato una nuova società in Ungheria, chiamata Tudorg, per sviluppare programmi per CD-ROM. Se sarà in grado di dare a questo nuovo mercato quello che è riuscito a dare al mercato dei videogiochi su disco e cassetta allora i patiti del CD-ROM possono aspettarsi grandi cose...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

UMS II

NATIONS AT WAR

Universal Military Simulator
fu
il gioco che segnò l'era delle
battaglie strategiche.
Era in testa a tutti gli altri
giochi: e gli altri giochi
tentarono di imitarlo.

Ora la Rainbird é decisa a
riscrivere la storia e a segnare
un' altra era.

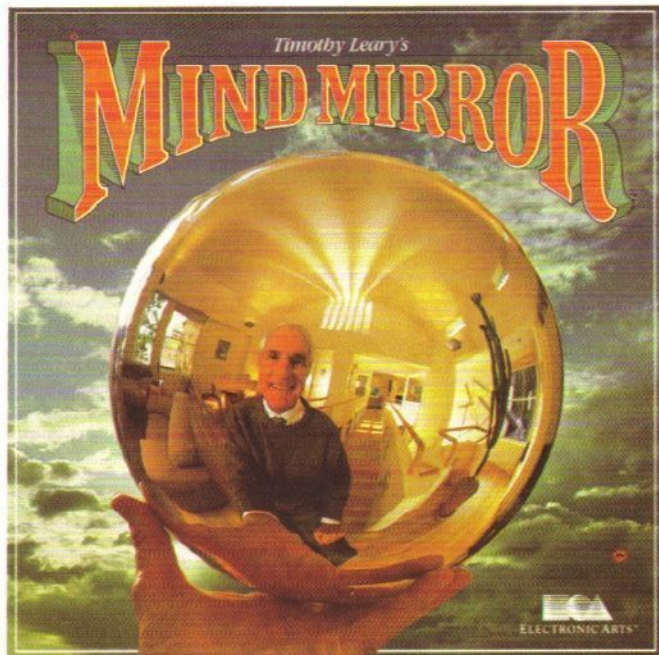
UMS II - NATIONS AT WAR.

Il mondo intero nelle tue mani.

LEADER
DISTRIBUZIONE

MASTERS OF STRATEGY

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Nel 1986 la società di Leary, la Futique, realizzò il suo primo prodotto, *Mind Mirror*, per la Electronic Arts. *Mind Mirror* è un programma di autoanalisi disponibile per IBM, Apple e Commodore. Leary lo descrive come un sistema di scelte che consente di creare un modello di comportamento.

"Potete essere voi stessi, o un membro della vostra famiglia, o una celebrità come Michael Jackson. Scegliete una personalità e quindi navigate attraverso tremila microeventi, ognuno dei quali richiede una rapida decisione. Tutti contribuiscono a creare la vostra personalità. Iniziate come spermatozoo chiedendovi se siete sicuro oppure preoccupato fino ad arrivare a dover decidere se partecipare a un banchetto di congressisti o a una festa di travestiti. Dopo ogni scelta venite informati su quanto vi siete avvicinati al modello di personalità ideale scelto".

Chi utilizza *Mind Mirror*? "Non solo le persone alle quali piace usare il cervello, ma anche quelli che lo studiano. Gli psicologi del California Family Service a Burbank lo utilizzano durante le sedute di terapia familiare".

Leary si è dichiarato d'accordo con noi per quanto riguarda i limiti di un programma verbale. Per questa ragione, insieme al suo team, sta lavorando alla versione video-interattiva di *Mind Mirror*.

"Nella nostra prossima versione l'utente potrà creare sceneggiature che aggiungeranno una nuova dimensione all'interazione. Stiamo cercando di tradurre tutto quello che possiamo in multimedia ed in multilinguistica, così che basta premere un bottone e vedere tutto tradotto in qualunque lingua, per esempio il giapponese".

Non c'è da meravigliarsi che Leary pensi in giapponese. Attualmente è in contatto con la Pioneer per un progetto che intende sviluppare la versione su laser disc di *Mind Mirror*.

Cyber Pioniere

Acid House, Musica Acida... perché non Computer Acidi? Timothy Leary fu uno dei capi della rivoluzione culturale che pervase la Costa Occidentale degli Stati Uniti negli anni '60. Ora è passato alla realtà virtuale. K lo ha raggiunto a Los Angeles...

Il Dottor Timothy Leary, oggi quasi settantenne, ha fatto la sua apparizione in Inghilterra a vent'anni di distanza dall'ultima visita a Settembre, alla vigilia del Computer Entertainment Show. Leary è sempre stato all'avanguardia rispetto al suo tempo ed ora ha iniziato ad esplorare le possibilità degli home computer, trasformando le sue idee in programmi e vendendole a prezzi modici attraverso la sua ditta, la Futique, fondata nel 1986.

Leary, a beneficio dei K-lettori più giovani, ebbe grande fama negli anni '60. Fu lui il professore di psicologia di Harvard i cui esperimenti con l'LSD contribuirono all'affermazione della rivoluzione culturale. Seduti nella confortevole abitazione di Los Angeles, siamo stati cortesemente ricondotti a quei tempi, mentre il figliastro di Leary, Zachary, ha suonato musiche di Crosby Still e Nash durante tutta l'intervista. Ci siamo infilati il nostro miglior paio di occhiali da sole ed abbiamo chiesto a Leary cosa sta succedendo di bello...

"Fin dai primi anni cinquanta l'oggetto del mio lavoro è stata la psicometria: lo studio delle comunicazioni umane. Fui uno dei primi psicologi ad introdurre l'uso del computer ad Harvard, una scelta a quei tempi pionieristica. Mi sono sempre interessato all'uso di tecnologie avanzate per catalogare modelli di comportamento umano ed elaborarne i dati fondamentali. Qualunque cosa abbia fatto in quarant'anni ha alla base l'elaborazione di dati comportamentali e il *feedback*. Non ci sono risposte assolute: solo differenti interpretazioni dello stesso fenomeno".

Sia che parli di psicologia, metodi educativi o divertimento, l'enfasi di Leary è sempre posta sulla comunicazione binaria. Non è quindi sorprendente che adori usare il modem e chiacchierare con persone che utilizzano il suo software. "Stiamo parlando del livello più elevato di comunicazione umana" spiega. Per provarlo include questionari e schede sulle quali è possibile esprimere i propri suggerimenti in ogni confezione dei suoi programmi; e, se un suggerimento viene più tardi effettivamente seguito, chi lo ha inviato riceve una piccola somma di denaro. Che bello sarebbe se anche le grandi case di software seguissero questo sistema!

Leary inizia veramente a scaldarsi quando si mette a parlare di tecnologia interattiva. Impallidisce al pensiero di come la televisione abbia "narcotizzato" le menti degli statunitensi e sarebbe veramente felice di vedere un giorno computer e software interattivo a basso costo e a disposizione di tutti. "In questo modo nessuno sarebbe una vittima passiva dei media, ma tutti potrebbero partecipare attivamente alla realizzazione di ciò che viene mostrato sullo schermo".

"Siamo sempre più coinvolti in realtà elettroniche"
Timothy Leary

L'ottimo grafico Brumm Baer fa parte del team creativo di Leary. Questa è la sua interpretazione di Molly che visita il Giappone nell'anno 2020. Molly è uno dei protagonisti del romanzo di William Gibson *Neuromancer* e della versione per laser disc sulla quale Leary e la Pioneer stanno lavorando. *Neuromancer* appartiene a quel gruppo di adventure interattivi che Leary definisce "film mentali", perché per la maggior parte consistono nella creazione di una sceneggiatura propria.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

L'ideogramma a destra "Timothy Leary: è stato realizzato con Mac e gli è stato regalato durante un suo viaggio in Giappone.

Questa linea di pensiero emerge chiaramente nel software prodotto da Leary. "I miei programmi sono strumenti primitivi" dice, "ma si basano su solide leggi di fisica quantistica, interattività, rapido invio delle informazioni e sulla possibilità da parte dell'utente di inserire le proprie elaborazioni".

Leary utiizza il suo programma *Intercom* per comunicare con i suoi studenti. Il software rende possibile a Leary di gestire un programma di estensione dei corsi in Pennsylvania dalla comodità della propria abitazione. La nostra breve esperienza non ci fa ritenere che *Intercom* rivoluzionerà il futuro dell'educazione, ma Leary non pretende affatto un risultato di questo tipo. Inoltre, è veramente convinto che qualunque programma educativo debba essere realizzato su misura secondo quelli che sono i problemi specifici. È comunque indubbio che *Intercom* abbia imboccato una strada vincente, in quanto già nella sua forma attuale è un aiuto non indifferente nel processo di comunicazione.

"La parola 'comunicazione' ha oggi un significato troppo blando. Quello che realmente mi interessa è il modo di organizzare i pensieri in modo da trasmetterli chiaramente agli altri. Grazie ai progressi nel campo dell'elettronica, questa organizzazione può divenire sempre più precisa ed efficace. Siamo tutti sempre più coinvolti in realtà elettroniche... Ora è possibile creare la propria realtà e con il miglioramento delle tecniche grafiche è possibile anche visualizzarla".

LIBRI SOTTO ESAME

L'interesse di Leary per la comunicazione ha portato contributi non indifferenti in campo letterario. Egli ha inventato quelli che chiama 'libri sotto esame', libri computerizzati che incorporano l'opinione dei lettori.

Leary ci ha mostrato alcuni capitoli della sua autobiografia, *Flashbacks*, che ha realizzato con questa tecnica. Il testo si interrompe dopo ogni pagina o due, così che il lettore può esprimere le sue opinioni e confrontarle con quelle di altri lettori o dell'autore.

Per esempio, ad un certo punto viene richiesta la nostra opinione sulle caratteristiche psicofisiche dell'autore. Dobbiamo assegnare punteggi che vanno da 1 a 100 a caratteristiche quali Sobrio, Creativo, Cauto, Selvaggio, Gentile, Spontaneo ed Edonista. Originale, abbiamo notato, non era una delle opzioni, ma questo genere di applicazione apre alcune porte interessanti. Provate ad immaginare di consultare il vostro autore preferito su un articolo che state scrivendo su di lui!

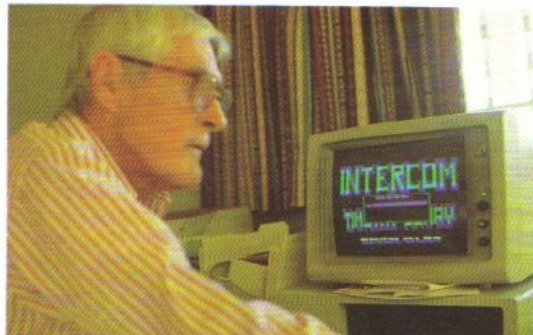
Quando tocca al divertimento, però, Leary deve essere ricordato per la sua invenzione dei 'Film Mentali'. In essi le opzioni interattive mettono in grado l'utente di creare una sceneggiatura pescando da un vasto catalogo di dialoghi, trame e personaggi. Leary sta attualmente lavorando per la Pioneer su un programma per laser disc per realizzare i suoi "film mentali". Il primo di questi sarà *Neuromancer* (vedi box), un film futurista interattivo con grafica ad altissima risoluzione che garantirà a Leary l'abbondanza di informazioni visuali che stava cercando.

In *Head Coach*, un programma appena pubblicato dalla Futique, Leary ha tentato di realizzare il programma interattivo definitivo - un programma che crea un "consigliere al silicio" che l'utente può programmare secondo le proprie necessità. *Head Coach* permette di "programmare" un Freud, un Budda, un professore di matematica, un avvocato... chiunque. All'improvviso il vostro computer può diventare un amico - o un professionista - che vi prende per mano e risolve i vostri problemi.

Se ci avete seguito fino a questo punto avrete compreso che le idee del Dottor Leary sull'arte della programmazione non sono esattamente... convenzionali. Ma dopo essere costretti, per lavoro, a provare e recensire centinaia di sparatutto all'anno, imbattersi in idee veramente originali equivale ad una boccata di aria fresca. Le idee di Leary non gli hanno mai attirato le simpatie dei potenti, ma invece di amareggiarsi egli spiega la mancanza di comprensione da parte della società in termini di paura del caos. "Provo solo compassione per le persone che temono il caos". Ritiene che i governi costruiscano muri, censurino i media, limitino il numero dei visti di espatrio e temono che una rivoluzione nelle comunicazioni abbatta le mura di questo isolamento. "Non è stata la politica ad abbattere il muro di Berlino, è stata l'informazione".

Per concludere, Leary deve essere l'unico uomo sul pianeta ad ispirarsi a Platone durante la progettazione del suo Software. "È lui il vero eroe. È l'architetto dell'attuale filosofia della comunicazione. Aveva delle idee ben precise: di una casa ideale, di una moglie ideale... ma purtroppo le realizzazioni concrete delle sue idee erano sempre leggermente imperfette. Oggi, con la comunicazione elettronica, le mie idee e le vostre possono avvicinarsi sempre di più fino a fondersi in un unico ideale. Credo che entro dieci anni chiunque potrà realizzare realtà virtuali a casa propria".

SOFTWARE DALLA KNOWARE

I programmi ideati da Timothy Leary sono disponibili via posta tramite la Knoware, il ramo di vendita per corrispondenza della Futique. Per informazioni potete scrivere alla Knoware 11288 Ventura Blvd. Ste. 702, Studio City, CA 91604, U.S.A.

Seduto nell'ufficio di casa sua Leary ci dà una dimostrazione di *Intercom* versione IBM. Quando gli abbiamo chiesto lumi sul suo computer preferito, Leary ci ha risposto che ne ha letteralmente una dozzina sparsi per casa. Gli piace l'Amiga per le possibilità grafiche e sonore e non vede l'ora di mettere le mani sul nuovo Amiga 3000.

***Intercom* è l'ultima realizzazione di Leary: un ambiente elettronico interattivo. "Stiamo cercando di arricchire il processo di comunicazione utilizzando le simulazioni computerizzate" spiega Leary. Sottolinea come ci siano numerose difficoltà nella comunicazione perché non esiste un significato universale delle parole ma ognuno ne modifica il senso secondo come le utilizza. Il proposito di *Intercom* non è solo quello di aiutare a comprendere il significato delle parole, ma di scoprire cosa realmente intende dire qualcuno dal modo con il quale comunica. Per esempio, nel programma creativo *Intercom* potete trovare opzioni come "Preciso & Scientifico" oppure "Stereotipato & Burocratico" oppure "Buffo". In tutto il programma ci sono luoghi nei quali "riposarsi" e ricevere valutazioni sul proprio grado di comprensione. "Non ci sono alti e bassi, il punteggio misura semplicemente il vostro tipo di comunicazione". Secondo Leary i più gravi casi di incomunicabilità nel mondo sono quelli tra genitori e figli adolescenti (E probabilmente è un argomento sul quale è molto aggiornato, visto che Leary e sua moglie Barbara hanno proprio un figlio adolescente, Zachary). "Come vedete, è tutto molto rudimentale", dice Leary, " ma attualmente posso vedere tre livelli di evoluzione: uno puramente verbale, uno su laser disc altamente interattivo (ed è per questo che siamo in contatto con la Pioneer) e un terzo, nel quale tutto si fonde in una Realtà Virtuale, anche se preferisco chiamarla Realtà Variabile. In un certo senso, *Intercom* è Realtà Virtuale, ma composta solo da parole. Il telefono è un esempio ancora più efficace di questo tipo di realtà: voi siete a Milano, ed io qui a Los Angeles, eppure possiamo comunicare come se fossimo a portata di voce.**

Quello che sto cercando di ottenere è la demistificazione del concetto di RV. È grandioso tenersi in contatto per mezzo di cuffie, ma noi possiamo creare un territorio elettronico dove due persone possono incontrarsi ed interagire. Oggi vedo il computer come un mezzo di comunicazione non differente dal telefono, con la differenza che mette in contatto non bocche e orecchie ma menti".

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
DRAGON'S KINGDOM
Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.
Edi Grafi.Co
GENIAS
Per Commodore 64 / Amiga
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
negozio 323492 (solo Milano) • mattino 93580086 (solo ordini) • fino ore 18.00 33000036 (ordini certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 500** L. 189.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT** L. 179.000
- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)** L. 169.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB!** L. 299.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4** L. 299.000

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.
CONF. DA 50 PZ. L. 1200 CAD.
CONF. DA 100 PZ. L. 1000 CAD.
CONF. DA 500 PZ L. 900 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

MODEM-PROFESSIONALI
Supramodem
300/1200/2400 band.
L. 339.000

Ora disponibile anche interno per A2000 a sole
L. 299.000

Novità disponibili modem HST 19200 HIGHSPEED, correzione d'errore **L. telef.**

NOVITÀ ASSOLUTA

• novità per chi già possiede una scheda xt per a2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• xt-ram 768k l. 279.000
porta la memoria della vostra scheda xt a 768 su piastra madre.

• 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

• trackdisplay per amiga 2000 l. 169.000
utile novità segnalatore di tracce per due drive a due hard, solo per amiga 2000, semplice installazione.

• emulatori
finalmente disponibile l'ultima versione hardware dell'atari st emulator per amiga 500/2000 per una quasi totale compatibilità al 99%. l. 399.000

• a-max II disponibile nuova versione, ed upgrade per chi possiede già la prima

• alimentatore professionale per amiga 500 (disponibile) l. 125.000

CON L'ARRIVO DELL'AUTUNNO ALLA NEWEL ARRIVANO FANTASTICHE NOVITÀ PER AMIGA!!!

un nuovo digitalizzatore a colori professionale per amiga!
un nuovo genlock semiprofessionale con effetti video ad un prezzo eccezionale!!!
e decine di nuovi articoli richiedi il nuovo catalogo newel disponibile da metà ottobre, vi attendono fantastiche novità e non solo...?!?!?!!

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k interna per amiga 500 l. 129.000
- 512k interna per amiga 500 + clock l. 149.000
- 1,5 mb interna per amiga 500 + clock l. 390.000
- 2 mb interna per amiga 500 + clock l. 490.000
- 4 mb interna per amiga 500 + clock l. telef.

- 2 mb esterna espandibile a 8mb per a1000 l. 599.000

- 2 mb interna per amiga 2000 esp. a 8 mb l. 699.000
- 8 mb interna per amiga 2000 con 8 mb ram! l. 1.699.000

"MIDI"
digitalizzatore audio-stereo pro-sound designer gold v.2.
l. 175.000

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE
2 in - truh - 3 out l. 79.000

Nuovo AGNUS 8372-A
L. 138.000
completo di istruzioni

tutte le ultime novità software, originali importazione diretta!!!

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Licenza di far soldi

C'è dell'oro su quelle colline. Sulle colline di Hollywood, naturalmente. K ha fatto un salto nella West Coast e ha costretto l'agente della Mirrorsoft a svelare i segreti sull'acquisizione delle licenze cinematografiche. Ecco tutti i "lucrosi" particolari...

Pettegolezzi, accordi d'ogni tipo e soprattutto grossi, grossissimi assegni. Questo è l'andazzo di questi tempi ancor più del solito. Nella giungla di Hollywood i tamburi stanno rullando mentre gli interessati si preparano allo scontro all'ultimo sangue ai botteghini. Con alle spalle alcuni dei più astronomici budget degli ultimi anni le Majors sono balzate allo scoperto e si aggirano assetate di sangue.Tra cui anche il vostro, cari i miei videogiocatori!

Il vostro sangue perché il gioco che avete forse acquistato, su licenza di qualche film di Hollywood, porta qualche soldo in più nelle casse dell'enorme macchina cinematografica. E se pensate che le licenze cinematografiche siano roba d'altri tempi, credeteci: non avete visto ancora niente. Se volete capire ciò che bolle in pentola prestate orecchio al tam tam dei tamburi...

Proprio ora stanno dicendo "Occhio a Dick!". Dick Tracy, proprio lui. In qualche lussuoso ufficio con aria condizionata hanno emesso il verdetto: Dick sarà grande.

"Si, sarà grandioso, un grande evento nel campo dei giochi su licenza! - ci dice sorridendo Dick Lehrberg, agente della Mirrorsoft, sul bordo della piscina nella sua casa di Palo Alto. Prima c'è stata la serie TV. Poi una massiccia campagna rivolta al mondo dei videogiocatori. Infine hanno puntato sui giochi da tavolo, i giocattoli, i cappellini e le T-shirt. Vedrete in azione tutto il peso e l'influenza della Disney dietro questa operazione: pubblicità, giochi, abbigliamento e perfino un album di Madonna."

Dick Tracy - prossimamente anche sui vostri schermi.

Flight of the Intruder - accaparrato dalla Spectrum Holobyte prima che vi mettessero le mani quelli della Paramount e presto distribuito dalla Mirror-

Dick Tracy è solo una delle tante mega-produzioni che invaderanno le sale cinematografiche quest'anno. Il risultato sfocerà quasi certamente nella chiusura di almeno uno dei grandi studi di produzione per il semplice fatto che il numero dei cinema in giro è quello che è e vi sono troppi film che cercano di conquistarsi un posto al sole. È una lotta senza esclusione di colpi per conquistarsi le sale cinematografiche, l'incasso dei botteghini e il controllo di merchandising. Ed è per un aggiornamento su quest'ultimo punto che la Mirrorsoft è in linea con Lehrberg da Londra...

Cosa bolle in pentola Dick?

"*Total Recall* ammontava a 25 milioni di dollari lo scorso week-end. Stiamo guadagnando posizioni."

"*Troppo tardi. La Ocean l'ha spuntata per ora* (seguono mirate e motivate invettive dai due capi della linea). *E qual è la situazione per Predator II...?*"

Bene, possiamo tagliare la conversazione ed informarvi noi direttamente sull'argomento. Si sono garantiti i diritti. Un Lehrberg palesemente gongolante ci porge un voluminoso incartamento. Si tratta di trenta pagine fittamente stampate che spiegano perché *Predator II* dovrebbe rivelarsi un grosso successo commerciale. La lunga esperienza di Lehrberg nel campo delle licenze cinematografiche (iniziata con *Aliens* alla Activision) lo ha fatto puntare subito al sodo, e ciò che ha visto in *Predator II* lo ha convinto ad acquistarlo.

"Nessuno può predire con certezza un successo, ma vi sono due fattori determinanti da tenere in considerazione. In primo luogo il regista: i suoi successi precedenti sono già una garanzia. Poi vi sono gli attori. Più noti sono, maggiore il richiamo. Tutto il business ruota attorno alle esperienze precedenti!"

Diamo un'occhiata alle trenta pagine ed in effetti si tratta di trenta pagine di curriculum, con un dettagliato resoconto delle esperienze di tutte le persone coinvolte nel film.

"L'altra cosa fondamentale, - aggiunge Lehrberg - è l'Alto Concetto."

Il cosa?

"In pratica si tratta di condensare tutta la trama del film in una singola frase. Prendete *Total Recall* per esempio. L'Alto

MIRRORSOFT

Quattro licenze della Mirrorsoft stanno per invadere i vostri piccoli monitor quest'anno. Eccovi la scaletta:

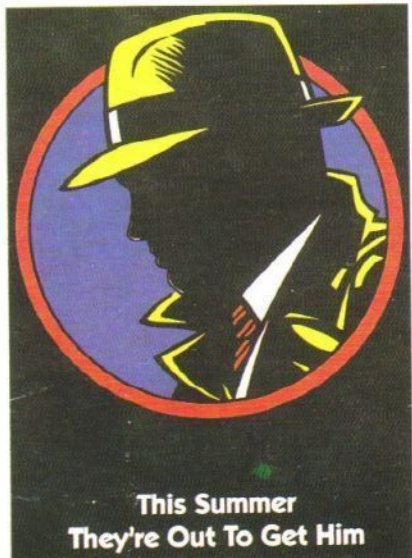
BACK TO THE FUTURE II
Sono attese a brevissimo termine le versioni ST, Amiga e Spectrum, mentre le versioni PC, C64 ed Amstrad dovrebbero seguire in agosto. Il film è ormai da tempo in tutti i cinema e la commercializzazione su videocassetta dovrebbe iniziare grosso modo al momento in cui leggerete queste righe.

BACK TO THE FUTURE III
Ambientato nel vecchio West alla fine del 1800, il film dovrebbe uscire (in America) in questi giorni. Il gioco è stato sviluppato dalla Probe e dovrebbe essere distribuito per Natale, in concomitanza alla distribuzione su videocassette.

FLIGHT OF THE INTRUDER
Non una licenza cinematografica in senso stretto, ma il film uscirà grosso modo in contemporanea. La versione PC dovrebbe essere pronta a luglio, quelle su Amiga e ST subito dopo in ottobre.

PREDATOR II
Il film uscirà negli Stati Uniti a Natale e sarà successivamente distribuito in Italia in estate (spesso i films escono in Europa con un ritardo di sei mesi rispetto agli States).

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Concetto era: "Arnie va su Marte" È un sicuro vincente! O nel caso di *Predator II* "Il Predatore sbarca a Los Angeles e caccia gli spacciatori". L'Alto Concetto è molto importante."

LICENZA DI INCASSO

Una volta riconosciuto un possibile successo puntate alla licenza, non è così?

"Non se si tratta di *A Spasso con Daisy* per esempio" ci risponde Lehrberg ridendo. "Non bisogna dimenticare che il nostro pubblico è costituito in gran parte da maschi adolescenti o pre-adolescenti. *A Spasso con Daisy* potrà fare incetta di Oscar ma non raggiungerà mai la vetta nelle classifiche dei videogiochi."

"L'altro problema è il tempismo. Non si può prevedere con certezza da questi rapporti se il film sarà o meno un vero successo, ma non ci si può permettere nemmeno di aspettare. Un gioco richiede mediamente nove mesi di preparazione e, se si aspetta, quando apparirà il gioco nessuno si ricorderà più del film."

In materia di tempismo bisogna dire che alla Mirrorsoft sono stati particolarmente fortunati con *Flight of the Intruder*. "Alla Spectrum Holobyte capitò fra le mani una copia del libro di Steven Coontz. Piacque moltissimo e se ne assicurarono subito la licenza: furono fortunati perché in seguito anche la Paramount scoprì il romanzo e decise di farne un film."

Se si riesce ad entrare nell'affare presto, il tempo richiesto per la lavorazione del film dà possibilità alle software house di fare del loro meglio. Molti film richiedono almeno un anno di lavoro. Le riprese durano normalmente circa quattro mesi e bisogna preventivarne il doppio per il lavoro successivo alla produzione, ovvero effetti speciali, colonna sonora, montaggio e così via. Inoltre vi è anche una mole non trascurabile di lavoro di pre-produzione, come la scelta degli esterni e l'ingaggio delle star.

Grazie al lavoro di Lehrberg la Mirrorsoft è ora ad un passo dalla commercializzazione di quattro licenze molto promettenti (vedi riquadro). Sono costate una fortuna (non ci sono dati ufficiali, ma le licenze normalmente costano dai 100.000 dollari in su) e vi è sempre una certa componente di rischio. Voi ed i vostri joystick stabilirete se hanno visto giusto ed una piccola parte dei vostri sudati risparmi volerà oltre Atlantico.

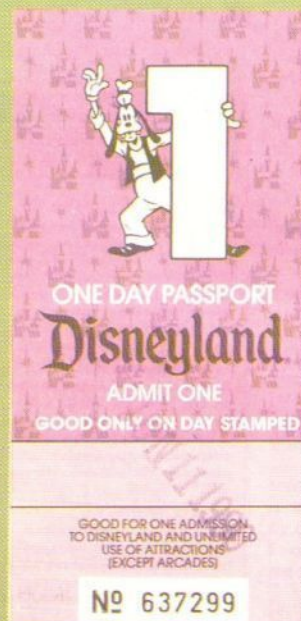
Nel profondo della giungla di Hollywood qualcuno intascherà il vostro obolo...

""L'industria cinematografica e quella dei videogiochi si avvicineranno sempre di più. I prodotti della Cinemaware rappresentano la prima tappa, ma presto il mercato delle console, con drive CD-ROM, aprirà orizzonti completamente nuovi."

Dick Lehrberg, agente della Mirrorsoft

DISNEY SI METTE A GIOCARE

Secondo Lehrberg la maggior parte delle compagnie cinematografiche non è molto interessata alla produzione di videogiochi. Ma vi sono delle eccezioni. "Fra le grandi case, sia la Disney che la Lucasfilm hanno intuito il potenziale e l'importanza di questo mezzo di comunicazione" dice Lehrberg. "La Disney ha allestito delle sezioni specializzate in giochi e si accinge a produrre software didattico e di intrattenimento. Dick Tracy raggiungerà sicuramente i vostri monitor, così come Duck Tales e Rescue Rangers. La Disney si è mostrata assai prudente, e a ragione veduta a mio avviso, nel produrre unicamente software per il mercato dei computer, vendendo le licenze ad altri per le console.

La Lucasfilm è nel settore da un bel po' di tempo, e i lettori di Kappa dovrebbero conoscerne bene i giochi, dal vecchio *Rescue on Fractalus*, ai recentissimi Loom e Indiana Jones.

Alla Disney hanno sempre distribuito licenze con successo: personaggi come Topolino e Pippo fruttano alla società milioni di dollari ogni anno. Disney ha anche dato vita alla più strabiliante operazione commerciale di promozione della storia: due intere città interamente dedicate a far rivivere l'esperienza disneyana: Disneyland in California e Disneyworld in Florida, con una terza in fase di costruzione alle porte di Parigi. Ogni visitatore riceve un "Disney Passport" (mostrato nella foto) e può perfino cambiare i propri soldi in dollari di Disneyland per effettuare acquisti.

LA GUERRA DEGLI INCASSI

Ogni giorno la rivista *Variety* registra l'andamento degli incassi delle sale cinematografiche e pubblica regolari statistiche. Eccovi la situazione delle Top Ten relativa al periodo della nostra visita nel Regno della Celluloide:

FILM	MIL.$	SALE	MEDIA	TOT MIL.$	GG
Total Recall (Tri-Star)	25.533	2060	12395	25.533	3
Back to the Future III (U)	0.377	2025	5105	38.098	10
Bird on a Wire (U)	6.350	1963	3235	42.256	17
Pretty Woman (BV)	4.755	1791	2655	126.741	73
Cadillac Man (Orion)	2.885	1878	1536	19.598	17
Fire Birds (BV)	2.611	2066	1302	10.168	10
Teen Mutant T (NLC)	1.953	1777	1099	121.026	66
Hunt for Red Oct. (Par)	1.046	933	1122	112.256	94
Tales from Dark Side (Par)	.556	618	907	15.405	31
Joe vs the Volcano (WB)	.416	566	730	38.169	87

Chiavi di lettura:

FILM: (Società di distribuzione: U=Universal, BV=Buena Vista (Disney), NLC=New Line Cinema, Par=Paramount, WB=Warner Bros)
MIL.$: Incassi espressi in milioni di dollari nel week-end 1-3 giugno.
SALE: Numero di schermi ove si proietta il film.
MEDIA: Incasso medio per cinema.
TOT MIL.$: Incasso globale fino al 3 giugno.
GG: Numero di giorni di proiezione.

Back to the Future III – Nelle classifiche americane dei film è ai primi posti e la licenza è stata acquistata dalla Mirrorsoft.

***Total Recall* (presto anche in Italia con il titolo *Atto di Forza*) è un successo strepitoso: ha incassato di più nei primi tre giorni di proiezione di qualsiasi altro film quest'anno e ha raggiunto la nona posizione nella classifica dei maggiori incassi nel primo week-end di proiezione di tutti i tempi, nonché il terzo posto nella classifica degli incassi nei giorni feriali, subito dopo *Batman* e *Ghostbusters II*. Anche *Back to the Future III* è andato molto bene, con grande gaudio della Mirrorsoft.**

La Ocean non può dirsi molto soddisfatta dell'andamento di *Fire Birds*, di cui forse hanno acquistato la licenza. Dopo soli dieci giorni di proiezione i suoi incassi cominciano a calare. Con film con costi che oscillano fra i 10 ed i 60 milioni di dollari e con un ritorno dai botteghini pari a solo il 60% dei costi, *Fire Birds* potrebbe rivelarsi un bidone micidiale. Anche *Cadillac Man* non è andato molto bene e potrebbe forse rivelarsi il colpo finale che spezzerà la schiena alla Orion nella lotta fra le Majors.

Ma potete scommettere che c'è dell'oro su quelle colline. *Pretty Woman* è stato un vero affare per la Disney/Buena Vista e *Total Recall*, nonostante gli elevati costi di produzione (stimati oltre i 60 milioni di dollari), ha già incassato un mucchio di soldi in USA. Occhio ai registratori di cassa!

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

OVER the NET

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

Versione AMIGA presto disponibile per Atari ST e MS-DOS

distribuito in esclusiva da:
SOFTEL sas
via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
tel. 06-7231811 fax 06-7231812

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Produzione di Film contro Produzione di Giochi

Silicio e cellulo

FILM

Il processo di produzione cinematografico è complesso e, a volte, coinvolge centinaia di persone e budget di decine di miliardi. Le principali fasi di lavorazione sono sette.

1. SOGGETTO

Sì, qualcuno deve sedersi di fronte ad una tastiera bollente - o ad un fresco beveraggio - e inventare il soggetto per un film. Potrebbe essere un adattamento di un lavoro già esistente, un libro, un programma televisivo o un personaggio famoso del quale si sono ottenuti i diritti (Flash Gordon, per esempio). Oppure un soggetto del tutto originale che serve a lanciare un attore. In ogni caso questa è la prima tappa dove il soggetto viene buttato giù sinteticamente per cercare il produttore.

Il produttore è probabilmente la figura più importante per questa prima fase di lavorazione; spetta a lui prima decidere se il progetto è realizzabile e poi darsi da fare per trovare i soldi ed organizzare il team di produzione.

Se il produttore ritiene valido il soggetto, probabilmente commissionerà un trattamento.

2. TRATTAMENTO

La persona che ha avuto l'idea del soggetto, in collaborazione con il produttore, lo riprende e lo amplia, inserendo dettagli come spezzoni di dialoghi e includendo ad esempio una possibile struttura per il film e lo sviluppo dell'azione.

3. SCENEGGIATURA/ STORYBOARD

Adesso è il turno dello scrittore che si occupa della stesura completa del film, inclusi tutti i dialoghi e le istruzioni nei dettagli. Questa stesura è usata come lavoro base per il film, ma è soggetta a cambi radicali nei particolari quando si inizia a girare. La personalità dello scrittore, infatti, è considerata qualcosa che nella lavorazione di un film può essere sacrificata!

Il produttore mostrerà la stesura al regista a cui desidera far girare il film che, a sua volta, la sottoporrà ai principali componenti del cast perché scelgano il ruolo che vogliono interpretare.

La sceneggiatura è la base per i dialoghi. Se il soggetto e la sceneggiatura non sono tali da colpire una gran massa di persone, il film non verrà più realizzato.

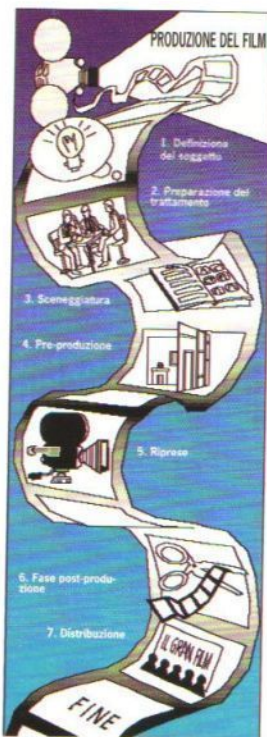
Allo storyboard si lavora più avanti. Si tratta di una rappresentazione approssimativa "a fumetti" dell'intero film. Così si arriva alla ......

4. PRE PRODUZIONE

Prima che si cominci a girare il fim, c'è l'enorme lavoro di preparazione. Si direbbe piuttosto l'invasione della Polonia!

Lo staff tecnico e gli attori, più le attrezzature, devono essere noleggiati. Scelti i luoghi per girare gli esterni, costruite le scene, preparati i costumi, fatte le prove ed un altro milione di cose, il tutto, si spera, rientrando nel budget. Anche le riprese devono essere pianificate attentamente; per questo esiste un apposito programma. Naturalmente ogni ritardo nel corso delle riprese - quando molte persone sono state scritturate e i costi sono elevati - potrebbe rivelarsi disastroso da un punto di vista economico.

5. RIPRESE

A questo punto entra in azione il regista. Le riprese sono completamente sotto il suo controllo ed egli detta legge, a meno che non abbia a che fare con attori famosi e "viziati". In questo caso il suo ruolo è più vicino a quello di una baby-sitter.

È durante le riprese che le emulsioni fotosensibili sono esposte alla luce e si entra in quella fase del processo di lavorazione che ci è più familiare: il ronzio della cinepresa e la recitazione degli attori.

Prima del ciak, le riprese sono state pianificate nei minimi particolari e il margine concesso agli errori è minimo.

Le scene vengono girate nella sequenza che permette il miglior utilizzo delle risorse. Sicuramente con una successione diversa dal prodotto finale che comparirà sul grande schermo. Motore, azione!

6. POST-PRODUZIONE

Effettuate le riprese restano al regista alcune migliaia di metri di pellicola inutilizzabile. È il momento di dare al tutto una veste organica aggiungendo effetti speciali e sonoro.

Il montaggio è importante quanto le riprese: è nella sala montaggio che un film può essere portato alle stelle o definitivamente rovinato.

7. STAMPA, DUPLICAZIONE, DISTRIBUZIONE.

Dopo tutto questo lavoro, la versione definitiva viene stampata, duplicata e distribuita nei cinema. La distribuzione è preceduta da un grosso lavoro di pubblicità e promozione.

Adesso lo spettatore può dire la sua - dopo una proiezione che dura 90 minuti o poco più - su qualcosa che probabilmente ha richiesto più di due anni di lavoro.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

COMPUTER

Paragonata alla realizzazione di un film la produzione di un gioco per computer è un affare relativamente semplice, con una sua specificità e non esente da rischi e tranelli vari. Poche società di produzione hanno un budget a otto zeri, nessuno lo ha a nove - almeno per il momento. Anche la produzione di un gioco può essere divisa in sette fasi.

1. SOGGETTO

Tutti di nuovo a far lavorare la fantasia. Qualcuno, mentre beve una birra al bar o sta guidando nel deserto del Nevada (beh, capita), viene folgorato da un'idea fantastica. Questa idea viene chiamata"concetto", buttata giù su un paio di fogli diventa un soggetto. Sebbene sia raro per una software house commissionare l'idea base di un soggetto, a volte può succedere. È il punto di partenza del gioco. Una cattiva idea produrrà un brutto gioco - con un'idea buona le probabilità di successo aumentano.

2. STORYBOARD/PROGETTAZIONE

Adesso è il momento in cui il word processor diventa incandescente e si inizia a pensare seriamente a come ampliare l'idea. Dopo un certo periodo di tempo, la consultazione con gli eventuali editori e molte profonde riflessioni, il risultato è un disegno dettagliato di tutta l'azione del gioco. Spesso comprende alcune schermate grafiche, uno storyboard (sebbene non sia la scheda dettagliata usata nella produzione dei film) - o, più verosimilmente, una breve dimostrazione delle maggiori tecniche e/o grafiche del programma che saranno utilizzate nel gioco.

Se l'idea è di quelle buone e si possiede un team di programmatori per poterla realizzare, si possono cercare i finanziamenti esterni ed il committente.

3. CARATTERISTICHE TECNICHE

Ora il programmatore deve familiarizzare con il soggetto e dividere le fasi di programmazione del lavoro. Si tratta di un lavoro per persone disciplinate che è alla base del programma di lavorazione e dei tempi che il team deve rispettare se vuole tenersi buono l'editore.

4. CODIFICAZIONE

Questa è la situazione che corrisponde alla riprese cinematografiche. Dura sei/nove mesi per un gioco di normale complessità o grandezza - sei/nove mesi durante i quali si è sottoposti a una costante pressione per l'esecuzione e la consegna. La programmazione di un gioco

può essere divertente, ma è anche un lavoro duro che richiede applicazione e autodisciplina. Il programmatore, il più delle volte, collabora alla realizzazione del gioco con altre persone, specialmente se si tratta di un multiformato. Tende in genere a lavorare su un solo computer.

5. GRAFICA E SONORO

Mentre qualcuno si occupa di scrivere il codice del gioco, ci sarà qualcun'altro che lavora alla parte grafica e qualcun'altro ancora che si occupa del sonoro. Il lavoro del grafico viene considerato il più importante. Una buona grafica infatti è difficile da realizzare. Quando si trova un ottimo grafico è consigliabile fargli delle buone offerte in modo da garantirsi in esclusiva il suo lavoro. Il sonoro è più facile da realizzare e in genere viene inserito alla fine del gioco. Quando tutte le macchine si limitavano a fare beep non c'era problema. Probabilmente quando le macchine e la memoria lo permetteranno inciderà maggiormente nei videogiochi.

6. PLAYTESTING

OK, così il gioco è finalmente terminato. Ma è tutto a posto? Adesso un buon playtesting è quello che ci vuole. Naturalmente, la giocabilità sarà controllata costantemente dal gruppo dei programmatori e dagli editori nel corso del processo di sviluppo, ma teoricamente, completato il progetto, le opinioni di utenti estranei al lavoro vengono prese in considerazione e commentate. È qui che semplici difetti, spesso non notati da coloro che sono troppo addentro al progetto, vengono rilevati.

È anche vero, purtroppo, che questo playtesting viene trascurato dalla maggioranza delle software house. Questo spiega in parte i difetti che compaiono nelle versioni in commercio dei giochi.

7. MASTERING, PROTEZIONE E PUBBLICAZIONE

La parte tecnica del trasferimento del gioco su disco, della sua protezione e duplicazione potrebbe da sola essere l'argomento di un libro, magari un po' noioso. Immaginate: bisogna fare delle copie del gioco per duplicarlo... quindi se la protezione è potente si creano problemi di duplicazione.

Dopo la duplicazione i dischi vengono confezionati e mandati nei magazzini - in attesa che il marketing e la pubblicità funzionino e gli ordini dei giocatori arrivino a manetta (almeno così si spera). A quel punto, finalmente, si può giocare. Quando aprite la scatola, è passato probabilmente un anno da quando qualcuno ha avuto l'illuminazione. Ne è valsa la pena?

L'anno scorso gli spettatori americani hanno speso circa 5 miliardi di dollari per andare al cinema. È molto, ma se si mette assieme tutto il volume d'affari di videogame, coin-op, floppy e cartucce, viene fuori all'incirca la stessa cifra... Chi l'avrebbe mai detto? Sono entrambi affari colossali e, con l'arrivo della tecnologia CD, sembra che questi due settori dell'industria del divertimento si avvicineranno sempre di più.

ide

K ha condotto delle ricerche super-segrete per mostrarvi il processo di produzione di film e di giochi per computer... e quello che hanno in comune.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ATTO di FORZA

EXCLUSIVE

Preparatevi all'esperienza più eccitante di tutti i tempi. Rik Haynes recensisce il nuovo kolossal con Arnold Schwarzenegger su celluloide, computer e console...

L'anno è il 2084. Il mondo è sopravvissuto alla Terza Guerra Mondiale. La Terra è governata da due blocchi contrapposti. Marte è stato colonizzato ed è sconvolto da agitazioni e disordini."

"Sulla Terra, Doug Quaid (interpretato da Arnold Schwarzenegger), un massiccio costruttore edile con una moglie bellissima, un buon lavoro e amici meravigliosi viene ossessionato da sogni ricorrenti di un'altra vita - una donna misteriosa - sul pianeta rosso."

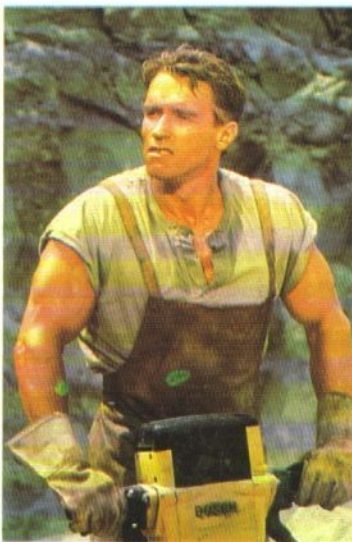
"Ma si tratta di sogni, o è Quaid stesso a far parte di un sogno? Cosa è reale e cosa non lo è? Senza preavvisi, la realtà quotidiana di Quaid ha improvvisamente cominciato a vacillargli attorno: il mondo che gli è familiare e di cui ha esperienza potrebbe essere tutta una finzione. Quaid scopre di non essere l'uomo che pensava di essere - ora deve viaggiare verso Marte per affrontare il mistero."

"I problemi di Quaid cominciano il giorno in cui va a visitare la Rekcall Inc, una agenzia di viaggi del tutto particolare specializzata nell'impiantare fantasie di viaggio nelle menti dei propri clienti. La sua fantasia è di visitare Marte, che domina ormai i suoi sogni. Durante l'esperimento con Quaid, tuttavia, qualcosa va terribilmente storto. Una personalità separata che era stata temporaneamente bloccata dalla sua coscienza torna violentemente alla ribalta. I tecnici terrorizzati della Rekcall somministrano rapidamente dei sedativi a Quaid e sopprimono ogni suo ricordo dell'episodio, addirittura della sua visita all'agenzia di viaggio."

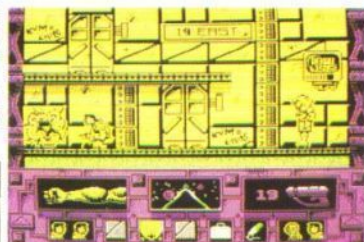
"A sua insaputa, Quaid viene tenuto sotto sorve-

Total Recall comincia a prendere forma sull'Amiga. Combinerà elementi presi da *Impossible Mission* e *Robocop*

CURIOSITA' FORZATA

Sembra che il fabbricante di pistole Lajos Goncz abbia fatto causa a Schwarz per un paio di miliardi di lire - perché il suo nome non compare nei crediti del film!

Arnie sta distruggendo il set di *Atto di Forza*. Ecco perché è costato 60 milioni di dollari!

"La fantascienza è come un mondo di sogni popolato di enormi giocattoli."

Paul Verhoeven, regista di *Atto di Forza*

La versione per Spectrum di *Total Recall* sembra già buona. Chi l'ha detto che i formati a 8-bit sono ormai morti.

VITA SU MARTE

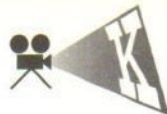
"Il film *Atto di Forza* è stato girato nei Churubusco Studios di Mexico City. Là, su dieci enormi set, ha preso vita un mondo futuribile. Lo stile è stato determinato da una collaborazione fra Verhoeven, il responsabile della produzione William Sandell e il concettualista Ron Cobb. Verhoeven, da sempre un grande entusiasta della fantascienza, ha accolto con gioia la possibilità di ritornare al genere che aveva affrontato inizialmente con *Robocop*. Parte dell'attrazione che il regista prova per la fantascienza è di origine scientifica: Verhoeven è laureato in fisica e matematica e si appassiona a risolvere problemi tecnici."

"Lavorare con gli effetti speciali mi spaventa e insieme mi affascina," dice. Il look creato dagli autori è futuristico e realistico nello stesso tempo e incorpora elementi scoperti esaminando materiale pubblicato dalla NASA su progetti di colonie su Marte."

Dice Sandell: "La sensazione di una esperienza marziana totale rimandava ad un'architettura organica realizzata su roccia. Abbiamo stabilito che la gente vive nella roccia per proteggersi dalle pericolose radiazioni solari che filtrano attraverso l'atmosfera rarefatta di Marte. È pratico e genera quel look di "prodotto di massa" che ben si adatta alla filosofia economica delle colonie."

"Tutta la realtà marziana è stata realizzata negli studi cinematografici di Churubusco da un team di oltre 360 operai diretti da Sandell. Enormi spazi sono stati riempiti da set che comprendono l'immenso porto nello spazio di Marte, il sudicio quartiere a luci rosse di Venusville, il frenetico centro di trasporti di Marte e l'intricata rete di tunnel e catacombe sotterranee."

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MICRO MAKER

Total Recall - la versione giocabile di *Atto di Forza* della Ocean è un gioco di piattaforme multilivello sullo stesso stile di *Robocop* e *Impossible Mission*. La Active Minds ne ha scritto la sceneggiatura per la Ocean e sta sviluppando le versioni per Spectrum, C64, CPC, Amiga e ST del gioco. *Total Recall* è il primo progetto di questo gruppo. Il programma dovrebbe essere disponibile a partire dalla fine di Ottobre.

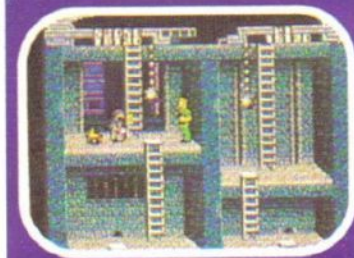
Coordinatore generale:
DAVE COLLEY (Boss della Active Minds)
Programmatore Amiga/ST:
FRED O'RORKE (*Laser Squad, Scramble Spirits*)
Programmatore Spectrum/CPC:
PAUL HOUBART (*Highlander, Road Runner, Leaderboard*)
Programmatore C64:
MIKE LYONS (*Midwinter, War in Middle Earth*)
Progettazione Grafica:
SIMON BUTLER (*Robocop, Platoon, Renegade*)
MARK JONES SENIOR (*Gryzor, Renegade, Arkanoid*)
MARK JONES JUNIOR (*Wizball, Dragon Ninja, Arkanoid*)
Musiche:
DAVE WHITTAKER (*Back to the Future II, Shadow of the Beast, Xenon II*)

È un duro - e anche il film. Come ci ha detto Dick Lehrberg, se volete vedere come si spendono 60 milioni di dollari spesi bene non perdetelo

Schwarz si allena per la scena d'amore... o era questa la scena?

FILM MAKER

Il film *Atto di Forza* è stato realizzato da alcuni dei tecnici cinematografici più geniali attualmente in circolazione. Questa meravigliosa avventura fantascientifica si basa sul racconto di Philip K Dick *We Can Remember It For You Wholesale*. *Atto di Forza* è un film della Carolco e uscirà in Italia per Natale. Da non perdere!

Protagonista:
ARNOLD SCHWARZENEGGER (*Terminator, Codice Magnum, Predator, Danko*)
Regista:
PAUL VERHOEVEN (*Robocop, L'Amore e il Sangue, Il Quarto Uomo*)
Produttore:
BUZZ FEITSHANS (*Rambo, Rambo II, Rambo III*)
Sceneggiatori:
DAN O'BRANNON (*Alien, Il Ritorno dei Morti Viventi, Tuono Blu*)
GARY GOLDMAN (*Grosso Guaio a Chinatown*)
Concettualisti:
RON COBB (*Aliens, Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo, Ritorno al Futuro*)
Effetti Speciali:
DREAM QUEST IMAGES (*Abyss, La Mosca, Gremlins*)
Progettazione Creature e Trucco:
ROB BOTTIN (*La Cosa, Robocop, Guerre Stellari*)
Musiche:
JERRY GOLDSMITH (*Poltergeist, Star Trek, Il Pianeta delle Scimmie*)

Due immagini dalla versione di *Total Recall* per Nintendo della Acclaim. Sicuramente venderà parecchio, ma la nostra impressione è che il gioco della Ocean sia nettamente superiore.

Alcuni fotogrammi del movimento dello sprite protagonista del gioco in versione Amiga.

Sarà un duro, ma è anche un gran tenerone. Almeno questo è quel che pensa sua moglie. Ma alla fine lui le chiederà il divorzio... con un proiettile.

glianza. La gente che lo tiene sott'occhio teme che il viaggio alla Rekcall abbia sbloccato dei ricordi potenzialmente dannosi e decide che l'uomo deve essere eliminato. Sconvolto, Quaid scopre di essere braccato. Mentre cerca di sfuggire ai suoi inseguitori, gli viene mostrata una videoregistrazione della sua immagine speculare. "Preparati a una bella sorpresa," gli dice, "Tu non sei tu. Tu sei me."

"Una fantastica odissea futuribile di auto-scoperta ritmata da umorismo e azione, *Atto di Forza (Total Recall)* è un film da non perdere. La presenza di Arnold Schwarzenegger e la regia di Paul Verhoeven, già regista di *Robocop*, sono una garanzia: di certo non vi addormenterete a metà film! "

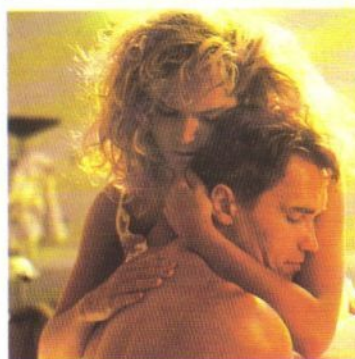
NUMERO UNO?

La Ocean punta moltissimo su *Total Recall*, considerandolo uno dei possibili numeri uno del periodo natalizio. Proprio per questo la programmazione è curata con particolare attenzione nel tentativo di produrre un gioco di qualità che possa accattivare le simpatie di tutti i videogiocatori amanti (e non) di Arnold Schwarzenegger.

Le specifiche del gioco sono impressionanti e la Ocean potrebbe avere tra le mani uno dei possibili best-seller del 1990. Eccole:

- Cinque livelli e oltre 200 schermi
- Possibilità di collezionare icone - quali maschere, congegni ad ologrammi, valigette, passaporti - prima di uscire da ciascun livello. Inoltre possibilità di raccogliere altri oggetti per ottenere munizioni extra, salute, maggiore potenza di fuoco, armi e punti bonus.
- Armamento d'ogni tipo tra cui Armi da fuoco Hi-Tech e Fucili Laser.
- Schermi digitalizzati ed estratti sonori presi dal film.
- Presentazione in stile cinematografico.
- Grafica che combina immagini digitalizzate con sequenze da "fumetto".
- Introduzione musicale di David Whittaker di oltre 100 K (solo sui 16-bit).

"È una storia realistica che mina alla base la concezione degli spettatori sui confini tra realtà e immaginazione"

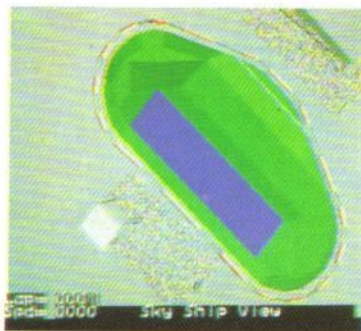
Paul Verhoeven, regista di *Atto di Forza*

I CREATORI PER CONSOLE

Negli Stati Uniti la Acclaim sta producendo una versione di *Total Recall* per la console Nintendo. "I giocatori interpretano il ruolo di Quaid, il personaggio di Schwarzenegger e intraprendono battaglie mozzafiato, incontrano una moltitudine di antagonisti mentre raccolgono una serie di sofisticate armi necessarie per la battaglia finale su Marte." *Total Recall* sul Nintendo è disponibile in America dalla fine dell'estate.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

EXCLUSIVE

DAYS OF

PC Visione del circuito a "volo d'uccello". Il gioco include cinque circuiti: Atlanta, Phoenix, Talladega, Charlotte e la pista NASCAR più famosa - Daytona Beach! Situata sulla costa della Florida, le famose curve di Daytona furono realizzate con la terra estratta dal lago che si trova nel mezzo del circuito.

Mentre la MINDSCAPE si candida per la pole-position con la sua nuova simulazione automobilistica ispirata all'ultimo film di Tom Cruise, K si lancia in pista per un test esclusivo...

AMIGA Viaggiare a 300 Km/h è uno spettacolo. DAYS OF THUNDER ha molte possibili "viste" selezionabili dal giocatore: dal dirigibile, in prima persona, di fianco, dalla tribuna... La vista qui riportata è stata soprannominata "vista Tom Cruise" dal pilota "personale" della Mindscape, Jean Paul Rohan.

ST Bang. Dopo una determinata quantità di danni, siete fuori gioco.

SPLENDIDO PER GAMEBOY

Days of Thunder nella versione Gameboy è assolutamente splendido e tecnicamente superiore a qualunque altra cosa vista su Gameboy. Un mix in prima persona di vettori rapidi e sprite dettagliati, la versione capolavoro per Gameboy è stata programmata per la Mindscape dalla regina delle ditte inglesi di sviluppo di software, la Argonaut Software. Tra i precedenti successi di questa casa specializzata in giochi 3D ci sono *Starglider* e *Starglider II*. Il programmatore di *Days of Thunder* versione Gameboy, Steven Dunn, è un veterano dello Spectrum ed è il responsabile delle versioni Spectrum di *Virus*, *Starglider II* ed *Hammerfist*. Attualmente ha appena completato il gioco-rompicapo *Loopz*, un altro titolo per Gameboy della Mindscape. Dunn utilizza un sistema di sviluppo creato dalla Argonaut appositamente per il Gameboy - un kit estremamente flessibile che può adattarsi ad ogni altra console. Il gioco presenta una grafica ibrida con vettori 3D e sprite bidimensionali che rappresentano le automobili. Questa è la base per un gioco stupefacente che scorre ad una velocità veramente - se ci permettete il termine - libidinosa. Inoltre, nulla viene tolto alla giocabilità. È possibile entrare ai box in qualsiasi momento della corsa o collegare due Gameboy e sfidare un amico in un testa a testa. Jez San, boss della Argonaut, ha dichiarato: "*Days of Thunder* in versione Gameboy è stato progettato anteponendo a tutto la giocabilità. È rapido e la prospettiva in prima persona è una novità assoluta per un titolo Gameboy. È molto divertente da giocare". E quanto tempo è occorso alla Argonaut per tracciare i nuovi confini delle possibilità del Gameboy? Appena tre mesi! Non perdetevi la recensione in esclusiva di *Days of Thunder* versione Gameboy sul prossimo numero di K...

CURIOSITA' TONANTI

- Il compenso di Tom Cruise per *Giorni di Tuono* ammonta a nove milioni di dollari.
- Il co-protagonista, Robert Duvall, ha diretto due film durante la sua carriera cinematografica: *We are not the Jet Set* nel 1977 (un documentario su una famiglia del Nebraska) e *Angelo, my Love* (il ritratto di una comunità zingara newyorkese) nel 1983.
- Mike Slattery (uno dei meccanici del box di Tom Cruise) non è un attore professionista. Slattery ha lavorato con la Hendrick Motorsport per tre anni ed attualmente lavora per la Kodiak di Ken Schraeder. Ha aiutato ad istruire gli attori e le comparse nel non facile compito di essere un meccanico nell'automobilismo di professione.
- I produttori di *Giorni di Tuono*, Don Simpson e Jerry Bruckheimer, hanno prodotto anche *Flashdance*, *Beverly Hills Cop I & II* e *Top Gun*.
- Benjamin Fernandez, l'art director, in precedenza ha lavorato sul set del *Dottor Zivago* e di *Conan il Barbaro*.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	in sviluppo	
NINTENDO	prezzo nc	IMMINENTE
GAMEBOY	prezzo nc	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

ST Tutti ai box. Cambiare le gomme, sistemare il motore, aggiustare i freni, fare il pieno di carburante... E, naturalmente, pulire il parabrezza!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

THUNDER

NON DIMENTICATEVI IL POPCORN

Giorni di Tuono versione grande schermo uscirà per Natale. Si tratta di un film di pura evasione, dalla trama prevedibile ma divertente, destinato soprattutto ai teen-ager e al grande pubblico. La gente sarà colpita dalle auto ultraveloci, dalle bellissime donne e dalle sfide virili. L'interesse delle ragazze sarà ovviamente risvegliato da Tom Cruise. Se Top Gun vi ha entusiasmato, probabilmente non sarete delusi da *Giorni di Tuono*. È il classico film da guardare insieme alla ragazza (o al ragazzo) in un nebbioso sabato pomeriggio, con popcorn e Coca Cola a portata di mano.

AMIGA Non correte troppo in curva. Tutte le vetture del gioco sono intelligenti, ma due in particolare sono programmate sul modello di due personaggi del film, Rowdy Burns e Russ Wheeler. Attenti a questi due: hanno l'abitudine di arrivare sempre primo e secondo...

FORZA NINTENDO

Forse la versione più divertente di DAYS OF THUNDER è proprio quella Nintendo. Abbandona la prospettiva in prima persona che caratterizza le versioni a 16 bit per un punto di vista alle spalle della vettura con sprite solidi che raffigurano le macchine e strisce colorate per simulare la pista. Il gioco include otto differenti percorsi di gara. La caratteristica più azzeccata è la possibilità di fermarsi ai box - dove una squadra di laboriosi meccanici si occupa del cambio delle gomme, delle piccole riparazioni e del rifornimento di carburante, mentre i secondi trascorrono inesorabilmente. Un gioco dalla grande giocabilità con graziose schermate e la divertente sequenza della fermata ai box. DAYS OF THUNDER è senza dubbio il miglior gioco di corse automobilistiche disponibile per il NES.

NES Entrate ai box troppo veloci e li vedrete sparire alle vostre spalle...

NES Nuove prospettive per il Nintendo...

PC A tutta velocità verso le tribune mentre una nuvola ci sovrasta. È possibile alterare il livello grafico del PC per adattare il gioco a macchine meno potenti, ma parecchi dettagli simpatici si perdono per strada. La versione PC è stata programmata dalla Argonaut Software per la Mindscape.

> *"Days of Thunderè essenzialmente Top Gun con le macchine da corsa".*
>
> Geoff Heath, direttore della Mindscape International.

AMIGA Parafango contro parafango - del resto è una corsa per uomini che non devono chiedere mai. È possibile collegare due Amiga (o anche un Amiga e un ST) per una gara testa a testa. Le versioni Amiga ed ST sono state sviluppate per la Mindscape dalla Creative Materials.

> *"Correre non è diverso dal recitare. Non potete pretendere di entrare in scena dal nulla ed arrivare subito primi"*
>
> Tom Cruise

PICCOLO DIZIONARIO NASCAR

NASCAR (National Association for Stock-Car Autoracing). La prima competizione ufficiale NASCAR fu la "Winter 160 a Daytona Beach, il 15 febbraio 1948.

BEAR GREASE (grasso d'orso). Termine colloquiale che indica la sostanza con la quale si levigano piccole incrinature o bolli sulla carrozzeria dell'auto da competizione.

BITE: (1) Regolare la distribuzione del peso della macchina sulle quattro ruote. (2) Tenuta di una gomma sulla superficie di gara.

COMPOUND (mescola). Formula specifica della composizione della gomma. Differenti tipi di pista richiedono gomme differenti.

DOWNFORCE. Pressione esercitata dall'aria sulla macchina durante una corsa.

DRAFTING. Strategia di corsa che vede due o più macchine procedere in fila a brevissima distanza. La macchina in testa produce un vuoto d'aria alle sue spalle che aumenta le prestazioni della vettura immediatamente successiva.

EIRI. (Except in Rare Istances - Tranne in Rari Casi). Espressione che indica il diritto della NASCAR di applicare le proprie decisioni anche quando il regolamento non lo preveda.

FABRICATOR. Un componente della squadra il cui compito è la realizzazione di parti della vettura come portiere, cruscotti, maniglie particolari, ecc...

GROOVE. Il percorso migliore in una pista di gara.

JACK THE BEAR. Termine utilizzato quando una vettura è al massimo dell'efficienza.

PUSHING. Caratteristica di una vettura il cui muso tende a puntare verso il bordo esterno in una curva molto stretta.

RAGGED EDGE (guidare sul bordo ruvida). Spingere una macchina ai limiti delle sue possibilità, sia in corsa che durante le prove di qualificazione. Superare questo limite può risultare in una perdita di controllo.

RAGIONEVOLE SOSPETTO. Se un responsabile NASCAR ha un "ragionevole sospetto" che un concorrente, un meccanico o altri facciano uso di droga, questi possono essere sottoposti ad un controllo medico.

COMBINAZIONE AZZECCATA. Frase riassuntiva che spiega perché un pilota o una squadra hanno vinto la competizione. Include abilità, giusta messa a punto del motore, corretta regolazione dei freni, giusta distribuzione del peso, ecc...

SCUFF (strascicata). Gomma già utilizzata per una corsa che viene messa da parte per essere riutilizzata.

SLINGSHOT (fionda). Manovra effettuata da una vettura attualmente in "drafting" (vedi); consiste nello scartare bruscamente a destra o a sinistra ed approfittare della brusca accelerazione causata dallo spostamento d'aria per prendere il comando.

STICKER (etichetta). Una gomma non ancora utilizzata. Il termine deriva dall'etichetta del fabbricante ancora incollata su di essa che descrive il tipo di gomma, il prezzo, ecc...

STROKING (lisciare). Detto di un pilota che volontariamente corre nelle ultime posizioni per evitare di logorare freni, gomme e/o altro equipaggia-

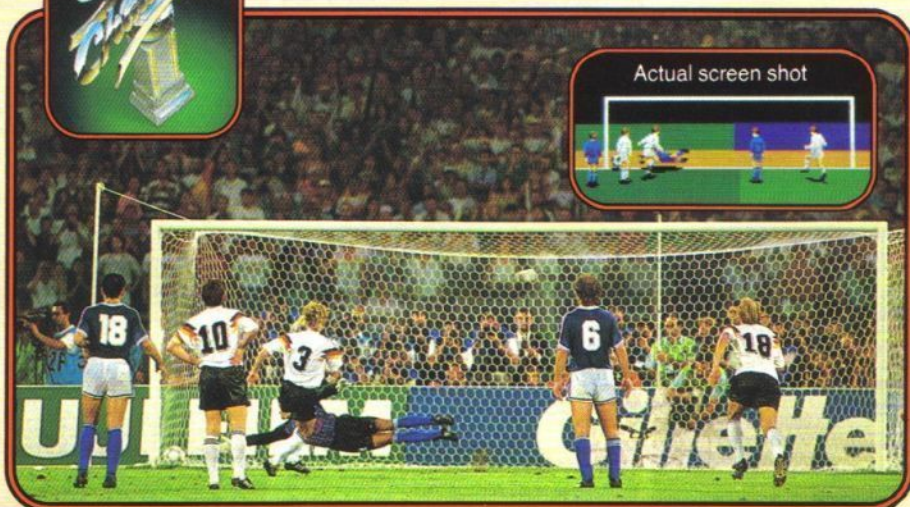
AMIGA Beh, è stato un tentativo. Non è però il caso di abbattersi. La grafica della versione Amiga è stata realizzata da Herman "Wierd Dreams" Serrano e Lloyd Baker.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THE COMPETITION'S OVER AND HERE'S THE WINNER

Andreas Brehme é il vincitore, Finali Coppa del Mondo, Luglio 1990.
La Microstyle presenta il suo vincitore, Autunno 1990.

Italia '90, Italy 1990, World Cup Soccer '90. Bei ricordi. Il gioco più grande del mondo, portato al tuo piccolo schermo per un mese. Ora è il tempo di distinguersi dalla massa e di volare in alto, dove avvengono le azioni vere.

Afferra con forza la palla,e passala con decisione all'ala. E, poiché lui arretra completamente, tu devi correre all'impazzata giù, a metà campo e ritornare al tuo posto.

La palla attraversa il campo, alta sopra la difesa, e tu distendi le tue gambe fino al limite. Un solo balzo e tu ti lasci volare, perché la palla si staglia nel cielo davanti a te, e con forza la lanci verso l'angolo facendola sibilare....

International Soccer Challenge é visto dal giocatore dal campo, e offre un' azione tridimensionale veloce facilmente controllabile.

Gioca nella posizione di un vero goleador, come centrocampista o come difensore irremovibile, procurando i passaggi al tuo computer super intelligente.

Detta il tuo stile di gioco, utilizzando il lavoro di squadra per perfezionarla controllando tutti gli undici uomini.

Dirigi complicate manovre come rimesse laterali, calci d'angolo e lanci liberi.

Gioca nelle finale della Coppa Mondiale, come un membro delle sedici migliori squadre prese da tutto il mondo.

International Soccer Challenge: farà piangere di gioia Gascoigne, emozionare Maradona e strappare i capelli a Gullit.

Disponibile presto per AMIGA, ATARI ST e IBM PC.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE FROM MICROSTYLE - IT'S A WHOLE DIFFERENT BALL GAME !

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

rove

su

chermo

Prove su Schermo

ASSENTI GIUSTIFICATI...

Non tutti i giochi vengono recensiti ogni mese. Ovviamente dobbiamo fare delle scelte e qualche prodotto poi non trova più spazio tra le nostre pagine. Questo, a volte, ci dispiace - soprattutto quando pensiamo che un gioco meriti più attenzione. È il caso, ad esempio, di *UMS2* qui a fianco. D'altronde abbiamo già fatto un'esauriente anteprima della versione di pre-produzione il numero scorso e la versione finale differisce di così poco che non c'è nient'altro da aggiungere se non il K-voto. Altre volte invece preferiamo lasciarli fuori perché non sopportiamo che appaiano in K! È il caso, ad esempio, di *Back To The Future II*.

UMS II **– anteprima su K 20 – il gioco è veramente come avevamo sperato che fosse. Un "must" per i fan dei wargame. Nella nuova versione non dovete aspettare tutto quel tempo per avere la vista in 3D del campo di battaglia (che rallentava il gioco e oscurava la visuale). Uscito per 16-bit,** ***UMS II*** **si merita un voto di 915 e il titolo di K-gioco.**

Back To The Future II - BTTF II **è una delusione. Francamente, abbiamo pensato che era meglio usare lo spazio per parlarvi di giochi che lo meritavano, invece di fare un elenco delle cose che non andavàno in** ***BTTF II*****. Aspettatevi comunque che venda migliaia di copie nonostante la scarsa giocabilità, i livelli ripetitivi, la scadente sezione rompicapo e il poco ispirato intermezzo di picchiaduro.**

K-VOTO!

K-VOTO 856

Ciascuna recensione include una nuova curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

GRAFICA
Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina.

AUDIO
Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

FATTORE K
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

K-VOTO
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo.

Ecco una guida generale al significato dei voti:

900+ Un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sotto 100 Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

● Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico	● Limitato utilizzo degli oggetti
● Eccellenti effetti sonori	● Caricamenti troppo frequenti
● Ben giocabile nel labirinto a 3D	● Strane combinazioni di colori

ECCO...IL ßETA TEST

Fino a oggi i giochi non finiti venivamo presentati come Anteprime - sia come speciali nelle pagine di attualità che all'interno della rubrica delle Prove su Schermo. Ora abbiamo pensato di espandere l'idea dell'anteprima introducendo i Beta Test - recensioni di giochi non ancora finiti ma sufficientemente giocabili da permetterci di farci un'idea e di valutare se hanno dei numeri. In questo modo non ci scapperà neanche un gioco: o come Anteprima, o come Beta Test o come Prova su Schermo ci sarà sempre una fase del suo ciclo di produzione adatta ad essere raccontata su K.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi ed è doveroso e quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

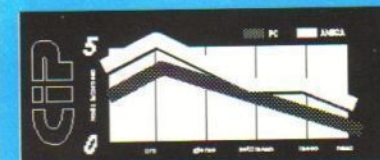
Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un 'stin-zione. K premia hi che utilizza-no in ncente musica ed effetti s

LE PROMESSE DI K...

1. K è DIVERSO **A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalla dicitura ANTEPRIMA in alto nella pagina e non vengono valutate con il K-Voto. Per essere sempre più aggiornati, da questo mese troverete una nuova sezione - BETA TEST - che valuta i giochi in fase di ultimazione (vedi in basso a sinistra).**

2. K è DEFINITIVO **Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.**

3. K è AFFIDABILE **Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto insistiamo con il valutare solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalla squadra di recensori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio!**

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile. - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CORPORATION

I personaggi possono essere facilmente salvati per un utilizzo successivo grazie a un comodo comando di Save.

La CORE DESIGN parte per uno splendido viaggio nel mondo della Cibernetica

I giochi di ruolo vanno e vengono e alcuni lasciano un ricordo migliori di altri. *Dungeon Master* dell'americana FTL è stato probabilmente il gioco che più ha influenzato il genere e che ha riscosso i commenti più favorevoli, ma ormai comincia a denunciare il peso degli anni. Recentemente sono apparsi uno o due d[illegible]gni pretendenti alla corona del migliore e che vie[illegible]mente è *Xenomorph*, il gioco di fantascienza d[illegible]dora. Ma tutti questi pretendenti stanno [illegible] completamente offuscati dal primo gioco [illegible] della Core Design, la società responsabile d[illegible]*gerous* e del gioco de[illegible] *Python* di prossima uscita, en[illegible]bi della Microprose.

Questa è la piccola creatura che state cercando di eliminare... non è carina?

Corporation è un gioco tridimensionale di esplorazione, combattimento e soluzione di enigmi secondo l'ormai consolidata tradizione di *DM* ma superiore da ogni punto di vista a tutti i suoi predecessori.

La Universal Cybernetics Corporation è l'equivalente nel ventunesimo secolo dell'Amstrad. La UCC ha fatto per la robotica ciò che Alan Sugar ha fatto per l'hi-fi, la videoregistrazione e il computer. I suoi tre modelli per l'uso domestico, agricolo ed industriale hanno avuto un grande successo ed una vasta diffusione rendendolo un gruppo importante nel panorama economico mondiale.

Come la maggior parte delle "corporation" anche la UCC ha i suoi segreti. Alcuni fatti recenti indicano che la UCC potrebbe essere coinvolta in ricerche biogenetiche per la creazione di una perfetta ed inarrestabile macchina da guerra. Se così fosse queste ricerche dovrebbero essere sospese, anche con un eventuale ricorso alla forza. Entrare nella fabbrica alla ricerca di prove provocherebbe la sospensione della produzione con contraccolpi sull'intera economia mondiale. Bisognerà quindi adottare un approccio diverso al problema.

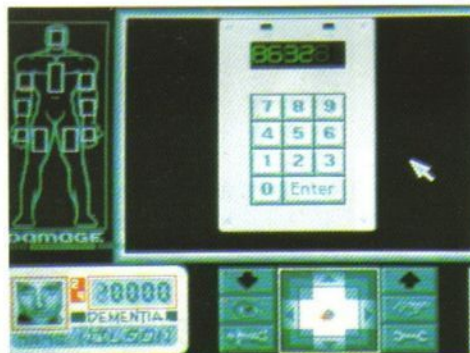
Questo approccio siete voi nei panni di un agente della sezione Libra (a indicare che l'equilibrio è la qualità fondamentale de[illegible] Libra infatti significa bilancia) facente capo [illegible]diac, un'agenzia di spionaggio internazionale. [illegible]a missione consiste nell'entrare di nascosto nel palazzo della UCC e riuscire a prelevare un embrione della creatura da presentare come prova per convincere la UCC ad abbandonare il progetto.

All'inizio del gioco si viene accolti da una bellissima sequenza d'apertura che provvede subito a catapultarvi nell'atmosfera del gioco. Quindi appare lo schermo di selezione degli agenti. Si può scegliere tra quattro umani (due uomini e due donne) e due androidi. Ovviamente la strategia da utilizzare varia a seconda che si scelga di controllare un umano o un androide, ma ogni singolo agente possiede a sua volta delle abilità individuali che lo differenziano dagli altri. Bisogna perciò adottare una tattica che permetta di sfruttare al meglio i vantaggi e di compensare le debolezze.

Usciti dallo schermo di selezione ci si ritrova dentro un ascensore sul tetto del palazzo della corporation ed è qui che comincia il divertimento. Si viene subito

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

Un fastidioso robot di servizio è vittima di un agente dal grilletto facile.

Questi sono alcuni degli oggetti contenuti nel gioco. I cilindri contengono gli embrioni che state cercando.

Alcune porte possono essere aperte soltanto con una combinazione numerica. Con un po' di tempo è possibile decodificare il numero non ne avete di tempo da buttare.

Usciti dallo schermo di selezione ci si ritrova dentro un ascensore sul tetto del palazzo della corporation ed è qui che comincia il divertimento. Si viene subito colpiti dall'ottima grafica tridimensionale e dall'uso realistico di luci ed ombre. L'illuminazione è veramente la cosa più affascinante - i muri scompaiono nell'oscurità e dove è presente una fonte di luce l'area circostante appare più intensamente illuminata. Questo contribuisce a migliorare l'atmosfera del gioco diversamente dall'illuminazione piatta e uniforme di altri giochi di questo tipo.

La sorpresa successiva consiste nel movimento del personaggio. Quelli degli altri giochi di ruolo sembrano quasi scivolare sullo schermo mentre questo personaggio, quando cammina, dà luogo ad un appropriato ondeggiamento del campo visivo. Si può anche passare in modo molto fluido da un procedere circospetto ad una corsa ed è molto semplice curvare (piuttosto che dover camminare lungo un corridoio e poi girarsi di novanta gradi). Il sistema di movimento è senza dubbio il migliore che ci sia capitato di vedere finora.

Il movimento all'interno del complesso è garantito dalla presenza di ascensori e porte, alcune delle quali sono fornite di tastierini numerici. Uno speciale sistema luminoso rende possibile decifrare il codice, ma è possibile anche trovare un decodificatore elettronico per aprirle automaticamente.

L'intensificatore d'immagine mostra le emanazioni di calore negli oggetti circostanti.

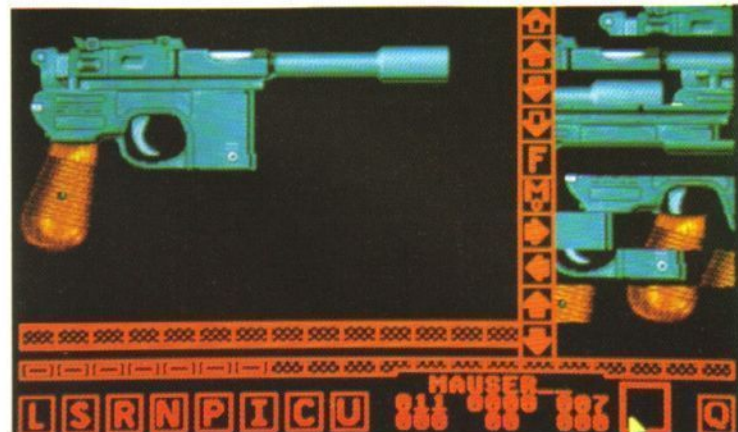
L'ostacolo più fastidioso non è rappresentato solo dalle porte, ma soprattutto da un efficace sistema di sicurezza. Elementi fissi quali videocamere a circuito chiuso e raggi infrarossi possono essere eliminati agevolmente con il laser (nel caso riusciate a trovarli). Purtroppo non è altrettanto semplice liquidare il personale e i robot di guardia poiché prima sparano e poi non fanno domande. A seconda di dove si viene colpiti si possono determinare semplici danni o invalidità permanenti. Per esempio, se si viene colpiti ripetutamente alla mano si possono perdere frequentemente gli oggetti o veder diminuita la capacità di manipolazione degli stessi.

Se si ha necessità di tirare un po' il fiato conviene cercare la scatola dei fusibili per mettere fuori uso il sistema di sicurezza e di illuminazione (non prima di aver aver trovato l'intensificatore di immagine o gli occhiali ad infrarossi). È per fortuna possibile distinguere gli oggetti molto vicini nel buio ma in questo modo non si riesce a preservare la pellaccia per molto tempo.

La manipolazione degli oggetti e il movimento in *Corporation* vengono effettuati in maniera logica e funzionale. Risulta infatti molto semplice trasferire gli oggetti dalle tasche alle mani e viceversa anche se si devono reperire in tutta fretta (non c'è nessun bisogno di passare attraverso schermi d'inventario differenti).

Le creature in attesa, responsabili di tutta la confusione, sono davvero ben curate e, come tutti i personaggi di *Corporation*, sono ben animate e definite in modo realistico . Non basta tuttavia uccidere questi mostri verdi, è necessario infatti arrivare agli embrioni per sconfiggerli definitivamente e vincere il gioco.

Corporation è destinato a essere uno dei migliori giochi di ruolo del momento. È indubbiamente il più realistico fra quelli finora apparsi e, di conseguenza, quello più denso d'atmosfera. Come se non bastasse, esiste un perfetto equilibrio tra enigmi da risolvere, area da esplorare e combattimento da affrontare che rende il gioco adatto a vari tipi di giocatori. In conclusione un vero gioiello che non può e non deve mancare nella vostra collezione

Tutti gli oggetti in *Corporation* sono disegnati magistralmente con una cura particolare dedicata all'illuminazione.

Ecco una delle numerose armi che fanno parte del superfornito equipaggiamento del gioco

GIOCHI PERSONALIZZATI

Oltre ad essere un gioco superbo *Corporation* è anche il primo gioco che permette di utilizzare ciò che si potrebbe rivelare una nuova moda, i protagonisti personalizzati. E' sufficiente spedire la propria copia alla Core accludendo una fotografia ed alcuni dettagli personali; questi saranno inseriti nella copia personale del gioco. Il proprio volto apparirà sulla carta d'identità nell'angolo dello schermo insieme al nome e le abilità del personaggio rifletteranno quelle del giocatore. Anche l'altezza del campo visivo verrà adattata alla vostra altezza. Questo sì che significa penetrare realmente nel gioco!

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SUPREMACY

In un universo ostile solo i più duri sopravvivono - questa è l'opinione della VIRGIN MASTERTRONIC

Sperduto da qualche parte, nelle più remote regioni dell'universo, un essere orribile e malvagio vi aspetta. E nell'attesa cresce in potenza, mentre la sua mente aliena calcola e pianifica. Nessun compromesso è possibile, perché avete lo stesso il dominio totale dell'universo!

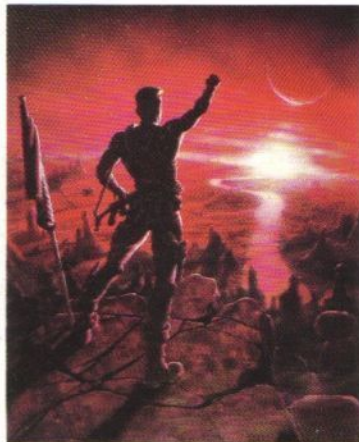
Sembra la trama di un film di fantascienza, vero? Beh, può darsi, ma è anche la trama di *Supremacy*. Nei panni di un capo alieno, il giocatore viene calato agli estremi di un universo composto da trentadue pianeti. L'obiettivo è di catturare la base stellare dell'avversario prima che egli faccia altrettanto.

Questo richiede alcune non facili decisioni, molte delle quali da prendere sotto pressione. Fino a che punto si possono tassare i cittadini dei pianeti che controllate? Quante stazioni minerarie e produttrici di viveri occorre installare? Qual è la strategia militare migliore da adottare?

Una sola cosa è certa: le risorse sono indispensabili e l'unico modo per ottenerle è rendere simili alla terra i pianeti inabitabili che costellano l'universo in miniatura. Tutto ciò va fatto con grande rapidità, in maniera da bruciare l'avversario sui tempi.

Supremacy è un gioco di strategia veramente coinvolgente che garantisce al giocatore impegno e divertimento a lunga scadenza e a più livelli. Non perdetevi la recensione completa il prossimo mese.

In questa schermata si possono costruire le truppe. L'armatura e le armi mostrate sono molto efficaci e... molto costose.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

1,5 MB IN 512 K

Nick Bruty (a sinistra) e David Perry (a destra) hanno realizzato insieme *Supremacy*. Nick ha creato le splendide immagini grafiche mentre David ha dedicato le sue notti insonni al perfezionamento del programma. *Supremacy* è il loro primo gioco per Amiga.

Durante il periodo di sviluppo (che ha richiesto diciassette mesi) il gioco è stato "testato e corretto fino allo spasimo" racconta David. Il file con il codice del gioco ha un'ampiezza pari a tre quarti di megabyte, mentre la grafica si porta via altri 728k di memoria.

Sembra incredibile ma il tutto è stato compresso al massimo per adattarlo alle esigenze di una macchina a 512k.

Entrambi trovano divertente il fatto che tutti quelli che hanno provato il gioco abbiano sviluppato una strategia personale. Forse questo fatto è indice della qualità di *Supremacy*.

La schermata di combattimento permette di spostare le proprie forze e di lanciarle all'attacco. Notate la variazione dei fattori di aggressività: questi tizi sono veramente tosti...

Le navi e l'equipaggiamento, per funzionare adeguatamente, vanno tenute sotto controllo. Questa schermata vi mostra come fare e come utilizzare le risorse.

C'è un intero armamentario di interessantissimi oggetti per le vostre operazioni di conquista. Questo incrociatore da battaglia è indispensabile per il trasporto delle truppe verso altri pianeti.

Il sensore circolare mostra tutti i pianeti dell'universo. Mano a mano che l'avversario si espande la sua immagine diventa più intensa.

Questa finestra mostra l'andamento del pianeta attualmente selezionato.

Il tempo scorre inesorabile. È possibile sedersi comodi e girarsi i pollici, ma è improbabile che l'avversario faccia lo stesso.

Il gioco può essere messo in pausa in ogni momento - molto utile quando si ha bisogno di qualche minuto per riflettere. È possibile anche escludere gli effetti sonori ed è meglio farlo se vi scoprite ancora alzati a giocare nelle ore più piccole della notte.

La finestra dei messaggi tiene aggiornati su tutti i più importanti avvenimenti: in questo caso si sta praticando un po' di sano spionaggio.

Tramite queste icone si accede alle varie schermate del gioco. Una volta iniziata la partita è possibile passare da uno schermo all'altro senza passare per quello principale.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Potrà mai *Cadaver* infondere nuova vita a un vecchio stile di gioco? La IMAGEWORKS e i Bitmap Bros. seguono l'esempio di *Treasure Trap* della Zoo con un'altra avventura tridimensionale isometrica per 16-bit

Era ora! Finalmente abbiamo trovato un mostro con cui giocare a nascondino! Peccato che non ce ne siano molti...

Fra le complesse schermate troviamo laghi sotterranei e pozze dai quali emergono talvolta mostri letali.

CADAVER

I giochi isometrici ebbero un gran successo sugli 8-bit, soprattuto con *Head Over Heels* e *Batman*. Il segreto del loro successo stava probabilmente nel fatto che avevano qualcosa per tutti - c'erano salti precisissimi per i fanatici delle piattaforme, mostri da atomizzare per i fanatici dei giochi d'azione e un sacco di problemi per gli amanti delle avventure.

Sulle macchine a 16-bit, per ragioni non troppo chiare, non sono invece apparsi molti giochi isometrici (a parte il recente *Treasure Trap* della Zoo), quindi *Cadaver* è piuttosto interessante e miscela una certa atmosfera di dejà vu con una sensazione di eccitante riscoperta. Gli autori sono notevoli - con i famosi Bitmap Brothers non si discute - ma anche un team come questo sarà capace di ridar vita a un genere di gioco tanto vecchio?

Il gioco comincia con il protagonista, Karadoc il nano, in piedi vicino a una barchetta davanti al tetro Castle Wulf. Le istruzioni non specificano quale sia lo scopo della missione: bisognerà scoprirlo strada facendo. Di conseguenza, nelle prime due o tre partite bisogna fare molta esplorazione e molti esperimenti per farsi una vaga idea del motivo della propria esistenza.

Il sistema di controllo degli oggetti è molto più complesso di quello che ci si aspetterebbe dopo giochi come *Knight Lore* o Head Over Heels - consiste in un gruppo di icone sul fondo dello schermo che rappresenta simbolicamente diverse azioni (come "lasciare", "lanciare" ecc). Si sceglie l'oggetto che si desidera usare dalla propria sacca e poi una delle azioni disponibili sul menu a icone.

La grafica è proprio come la si desidera - diversificata, chiara e colorata. Lo schermo è progettato molto bene, e ogni elemento è nel posto giusto. Gli effetti sonori sono pochi e molto sparsi, ma quel che c'è è adeguato.

Il problema di *Cadaver* è che sembra aver perso gran parte del fascino dei vecchi giochi isometrici per 8-bit. Là l'interesse stava soprattutto nell'azione dinamica - saltare, schivare e a volte sparare - mentre i problemi erano pochi e di facile soluzione. Era facile entrare nell'ottica del gioco e lo schermo era sempre pieno di ostacoli e avversari. Una ricetta semplice, certo, ma ottima.

Un'altra bella schermata, ma *Cadaver* sembra offrire più scenario che azione. Come potete vedere, non ci sono molti avversari in circolazione.

In *Cadaver*, invece, nonostante tutti questi elementi siano presenti, sono cambiate le proporzioni. Si passa un sacco di tempo solo a vagare senza meta, raccogliere oggetti, abbandonarli e bighellonare ancora po'. Per quanto rimanga un'avventura dinamica, l'enfasi è posta decisamente sulla parte "avventurosa".

Non si può negare che questo sia uno dei giochi più rifiniti in circolazione e che contenga un sacco di stanze e problemi, ma la presentazione isometrica del programma trae un po' in inganno. Qui non ci sono salti e nemici da evitare, ma solo un immenso puzzle multischermo. Avrà anche il suo fascino, ma personalmente penso che la vecchia ricetta fosse più appetibile.

Abbiamo potuto giocare solamente con i primi due livelli di Cadaver, quindi il K-voto definitivo dovrà aspettare. La bellissima presentazione, tuttavia, nasconde un prodotto controverso. Ci sono sicuramente molte cose che terranno occupati a lungo, ma se si tratta del gioco che cercavate dipende in gran parte dalla vostra predilezione per i rompicapo e le esplorazioni.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	IN SVILUPPO

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LO SCHERMO DI POWERMONGER

1:
Consente al giocatore di scegliere tra le mappe di livello, politiche, del paesaggio e demografiche.

2:
La mappa selezionata al momento, in questo caso quella del paesaggio. Il vostro leader si distingue chiaramente, i vostri uomini hanno la forma di pixel bianchi. La croce bianca indica l'area visualizzata sullo schermo principale e si può muovere lungo tutta la mappa con semplici cliccate del mouse, consentendo di tenere d'occhio gli spostamenti nemici - è il tipo di funzione per cui Napoleone avrebbe dato il suo braccio destro!

3:
Finestra dei messaggi.

4:
La bussola. La freccia grande punta sempre verso Nord, e cliccando sui punti cardinali vi muoverete nella direzione scelta.

5:
Cliccate su queste icone per ruotare il paesaggio nei due versi possibili.

6:
Queste icone consentono di ingrandire e rimpicciolire la visuale principale.

7:
Il Capo! Le barre sopra indicano i diversi aspetti del vostro status. Gli altri Capitani reclutati si mettono in fila a sinistra proprio sotto il Capo e si possono selezionare cliccandoci sopra.

8:
La vostra finestra sul mondo. La visuale può essere alterata in quasi tutti i modi possibili, grazie alla flessibilità dei poligoni usati per costruirla.

9:
Alcune semplici icone sono gli unici controlli da usare in Powermonger.

A:
Salvataggio/caricamento giochi.

B:
Spia i nemici.

C:
Stringe alleanze con altri capi.

D:
Commercia con o corrompe gli abitanti dei villaggi.

E:
Modo Domanda - cliccate su qualsiasi individuo sullo schermo per avere informazioni sul suo conto.

F:
I livelli di aggressione - questi sono molto importanti, poiché la vostra indole incide sulla maggioranza delle interazioni con altri personaggi del gioco.

G:
Riporta le truppe alla base.

H:
Distribuisce gli uomini tra i vari Capitani.

I:
Lascia cibo.

J:
Raccoglie cibo.

K:
Cerca cibo.

L:
Rifornisce di o accumula cibo.

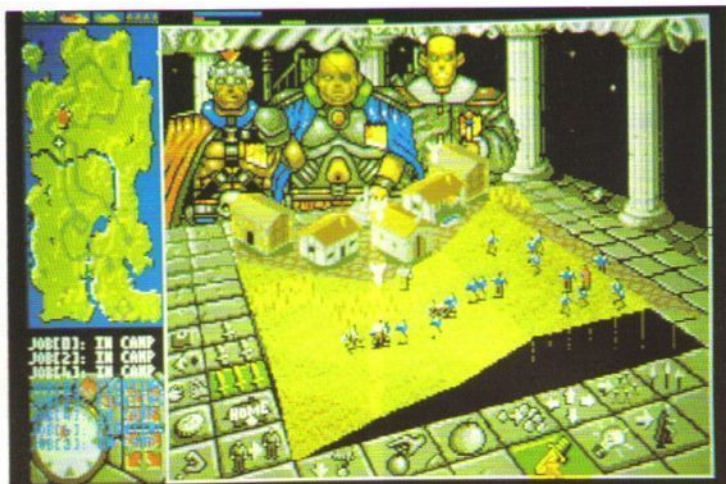
M:
Smobilita truppe, cioè le rispedisce a produrre cibo.

N:
Coscrive truppe, cioè le richiama dai campi.

O:
Equipaggia gli uomini con armi, se disponibili.

P:
Modo Attacco. Una volta selezionato, basta cliccare sulla locazione che si vuole attaccare.

Q:
Modo Invenzione

R:
Invia Capitano. Dopo averla selezionata, muovete il mouse sulla mappa e cliccate sulla destinazione desiderata.

Estate: un giovane condottiero pensa di andare in guerra. Le cose vanno male per gli umili contadini che difendono le loro case dai vostri feroci attacchi. Notate le anime dei caduti che ascendono al cielo

POWER

Se pensavate che *Populous* fosse qualcosa di speciale, un'anteprima tutta giocata dell'ultimo capolavoro

Bullfrog è da tempo un team di progettazione software da tenere d'occhio. Dopo un esordio relativamente senza clamori con il rompicapo-sparatutto *Fusion*, la Bullfrog con *Populous* ha dimostrato di poter competere con le i migliori. Un gioco che è diventato subito un classico e che sono in pochi a non conoscere. La fluidità dell'interazione, il coinvolgente schema di gioco e la formidabile grafica ricostruivano molto realisticamente un mondo in miniatura occupato da individui che conducevano vite indipendenti e portavano il tasso di coinvolgimento a livelli sconosciuti alla maggior parte dei giochi.

Come dare quindi un seguito a questa leggenda videoludica? Dopo un periodo di relativa quiete i bullfroghiani hanno pubblicato *Flood*, un gioco di piattaforme che, pur essendo divertentissimo, non era al livello di *Populous*. Ma potrebbe essere stata solo la quiete prima della tempesta, se ci possiamo fidare di questa anteprima del loro prossimo gioco.

Qualche settimana dopo che avrete letto questo articolo, la Bullfrog, per l'etichetta Electronic Arts, pubblicherà *Powermonger* per Atari ST e Amiga. Anche se è inevitabile il confronto con *Populous*, le somiglianze sono tuttavia molto superficiali.

Il giocatore controlla un guerriero cacciato dal suo paese e che, con venti fidi soldati, si trova sulla spiaggia di una grossa isola, una delle 200 che costituiscono il "mondo". È una terra che ha bisogno di un Re e chi meglio di voi sa governare? Sfortunatamente gli abitanti dell'isola non gradiscono molto le vostre volubili brame di potere e faranno di tutto per fermarvi. Razziare città e villaggi convincerà gli abitanti a combattere fino alla morte o a entrare a far parte della vostra allegra brigata. Quando un numero sufficiente di individui sarà dalla vostra parte, vi proclameranno Re. A quel punto potete passare all'isola successiva.

Benché le prime isole siano relativamente facili e possano essere conquistate attaccando il maggior numero di aborigeni nel minor tempo possibile, è solo dopo, quando incontrerete autorità o "Capitani" con le vostre stesse ambizioni che comandano truppe con armi più potenti e quando i vostri seguaci cominceranno a crollare per la fame, che inizierete a rendervi conto che un pizzico di strategia in più è necessario per avere successo. Ed è allora che apprezzerete la profondità del gioco e l'attenzione con cui è stato realizzato.

Sconfiggendo un Capitano ne avrete il controllo; potrà così condurre operazioni belliche per vostro conto. Comunque, a stomaco vuoto non si vincono guerre e le campagne più lunghe richiederanno una produzione di cibo da parte dei vo-

I "Bullfroghiani": (da sinistra a destra) Simon Hunter, Glenn Corpes, Sean Cooper, Les Edgar, Peter Molyneux, Kevin Donkin, Andy Tidy, Gary Carr.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MEGA CODICE

I ragazzi della Bullfrog sono stati ad arrabattarsi su *Powermonger* per gli ultimi 13 mesi. Al massimo rimpicciolimento, che si usa solo per dare una rapida occhiata ai dintorni, le cose possono sembrare muoversi un po' lentamente, ma se si considera che il sistema sta elaborando 2096 poligoni e circa 500 sprite, si comprende il livello del traguardo tecnico raggiunto.

In uno zoom di media portata, cioè il livello a cui giocherete la maggior parte del gioco, tutto schizza rapidamente; secondo Peter Molyneux della Bullfrog la versione definitiva sarà ancora più veloce, perché hanno sviluppato una parte ingegnosa di codice che assegna il tempo del processore a diverse funzioni come e quando se ne ha bisogno. Inoltre, l'uso dei poligoni salva-spazio significa che circa il 70% della memoria totale viene usato dalla logica del gioco: un record per la Bullfrog!

Il vostro esercito si stanzia presso un piccolo villaggio mentre l'Inverno comincia ad infierire. Il vostro capo è la piccola figura col mantello che si riscalda vicino al falò (aah, i privilegi del grado).

Dopo tante scene di violenza, un'immagine di umili pastori che coltivano i campi.

MONGER

aspettate di mettere le mani su questo! K vi offre bullfrogghiano della ELECTRONIC ARTS...

stri seguaci. Potrete osservare il vostro popolo raccogliere le messi, badare al bestiame, formare mandrie di pecore o addirittura andare a pesca (nel caso che vi troviate in città di mare). Se due villaggi vicini faranno un buon raccolto, lo festeggeranno con una grande partita di baseball - e voi potrete prendere posto sulle gradinate e incitare la vostra squadra!

Oppure potrete ordinare a un villaggio la progettazione di una nuova arma (un arco con frecce, dei cannoni o altro). Naturalmente, gli abitanti dei villaggi avranno bisogno di materie prime (legno), e allora marceranno fino alla più vicina foresta, abbattendone gli alberi. Se hanno bisogno di metalli, scaveranno una miniera. Potrete a questo punto equipaggiare i vostri uomini o barattare questi materiali con altri villaggi.

FIUMI PROFONDI, ALTE MONTAGNE

La grafica, che ricorda quella di *Populous*, è superba. Il paesaggio sfrutta la grafica vettoriale e ha un alto grado di flessibilità; può essere ingrandito e rimpicciolito, ruotato, piegato e espanso fino a riempire lo schermo, secondo i propri gusti. Le costruzioni e gli abitanti sono in grafica bitmap che si espande e si contrae ma non ruota - questo però non si nota durante il gioco.
Questa flessibilità ha consentito alla Bullfrog di riprodurre nel gioco moltissimi fenomeni naturali. Quasi ogni elemento geologico o geografico è presente: ci sono pianure, deserti, colline, montagne, fiumi, valli, cascate e foreste; piove e si assiste al cambio delle stagioni, fenomeno riprodotto graficamente dalla neve che copre il paesaggio e dagli alberi che perdono le foglie.

Questi elementi, nella loro ingegnosità, non sono fini a se stessi, ma hanno una funzione nel gioco. Se attaccate una località di collina da un pendio vi vedranno arrivare da miglia di distanza e prepareranno la difesa, ma se attaccate dalla cima della collina avrete il vantaggio della sorpresa. Se mandate all'attacco i vostri durante una nevicata non solo mangeranno più cibo, ma potranno perdersi o non poterne più e disertare!

GROSSO È BELLO

Uno degli aspetti più stupefacenti del gioco è la sua incredibile estensione. L'universo del gioco è enorme (vedi riquadro); ogni "mondo" consta di 200 isole da conquistare e ogni isola è abitata da 512 persone, ognuna con la propria occupazione e le proprie caratteristiche.

I Capitani hanno ciascuno la propria personalità; mentre uno bellicoso sarà perfetto per procurarsi delle vettovaglie, potrebbe non sapere su come ideare una nuova arma. La strategia permea ogni aspetto del gioco e il giocatore deve conservare abilmente le proprie risorse e il proprio tempo.

Potreste pensare che sarà necessario memorizzare centinaia di comandi e premere mille pulsanti. Errore - il gioco è stato concepito privilegiando la facilità d'impiego e, come in *Populous*, tutti gli ordini sono impartiti solo con 20 icone. Il computer fa per voi la maggior parte del lavoro, consentendovi di pensare al gioco. Le isole sono state ideate in modo da introdurre gradualmente nuove caratteristiche e elementi strategici, permettendo al principiante di sviluppare la propria abilità prima di affrontare le isole più difficili.

Possiamo dire che questo gioco è all'altezza di *Populous*? Beh, ad essere onesti, no: è molto meglio! A causa dello spazio a disposizione possiamo darvi un'idea molto vaga delle cose da vedere e da fare, e stiamo parlando di una versione non definitiva! Quest'ultima dovrebbe avere numerose altre caratteristiche, principalmente gli effetti sonori (che, ci è stato assicurato, saranno davvero speciali per l'Amiga) e la possibilità di spiare e assediare i villaggi. Tutto ciò non può che giovare a un gioco già super-entusiasmante. Arrivederci alla K-recensione completa e dettagliata del prossimo numero!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST/STE	L40000d	IMMINENTE
AMIGA	L40000d	IMMINENTE
IBM PC	L40000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

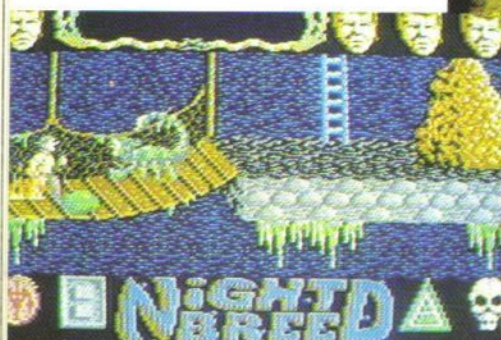
In *Powermonger* le forze nemiche sono in costante aumento: all'erta dunque!! Qui impazzano in una delle più grandi città del Sud.

- Un mondo incredibile, realistico e interattivo con un'azione che coinvolge il giocatore.
- Una divertentissima missione con varia difficoltà che consente al giocatore di imparare giocando.
- Sistema di visualizzazione del campo di gioco molto flessibile che può variare secondo i desideri del giocatore.

- I fan accaniti di spara tutto azione non ci staranno più di tre minuti.
- La grafica rallenta allo zoom più basso, ma questo livello di visualizzazione viene usato raramente.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NIGHTBREED – ARCADE GAME su C64. Ci sono voluti sei mesi per sviluppare le sei versioni del gioco d'azione.

NIGHTBREED – INTERACTIVE MOVIE. Cerchiamo di sfuggire a Peloquin, un affamato cannibale della Razza Notturna. Dopotutto... siamo solo carne.

NIGHTBREED – ARCADE GAME. Anche gli spettri dello Spectrum fanno paura!

Due agghiaccianti storie del terrore dalla OCEAN

NIGHTBREED

ROBOCOP 2. Il seguito del gioco per computer più venduto del 1989 è in via di sviluppo per Spectrum, C64, Console CPC, Amiga, ST e Nintendo. Contiene otto livelli di gioco fra i quali poligoni di tiro, missili a ricerca di calore e accessori termografici per il nostro amicone cromato. Uscirà in novembre.

L'ultimo lavoro di Clive Barker ha ispirato alla famosissima software house di Manchester ben due giochi basati sul film *Cabal* (in Inghilterra *Nightbreed*) - *Nightbreed - The Interactive Movie* (Amiga, ST, PC) e *Nightbreed - The Arcade Game* (Spectrum, C-64, Amiga, ST, CPC, PC). Entrambi i giochi sono stati scritti dalla Painting by Numbers, un gruppo di sviluppatori con sede a Sheffield.

«Abbiamo lavorato a stretto contatto con Clive Barker e abbiamo visitato gli studios di Pinewood durante le riprese di *Cabal*», ci ha confidato Mike Rogers, uno dei direttori della Painting by Numbers e uno dei co-programmatori dei giochi per computer di *Nightbreed*.

Clive Barker è un prolifico scrittore inglese di libri horror fra i cui precedenti lavori troviamo *Hellraiser* e la raccolta di racconti *Book of Blood*. A differenza di molti altri autori professionisti, si è interessato spontaneamente della realizzazione del gioco. Conferma Rogers: «Il gioco è più vicino al racconto originale che non al film».

Il libro, il film e il racconto sono ambientati a Midian, uno strano mondo sotterraneo popolato da creature misteriose, orrendi mutanti e altri bizzarri scherzi della natura. Il protagonista viene trascinato in questo ambiente inquietante, inconsapevole del fatto che è proprio lui a possedere la chiave della sopravvivenza futura di Midian. E il giocatore impersona proprio questo sventurato personaggio.

Nightbreed - The Arcade Game è una tradizionale avventura dinamica, mentre *Nightbreed - The Interactive Movie* segue le orme della Cinemaware. È un misto di affascinanti schermate di introduzione e varie piccole sequenze d'azione dove bisogna uccidere o evitare circa 40 creature della Razza Notturna.

L'azione comincia con il protagonista alla guida di un'auto sulle strade periferiche di una città vista dall'alto. Se riuscite a evitare i posti di blocco del manicomio locale e della polizia, sarete inseguiti attraverso un cimitero da un affamatissimo cannibale di nome Peloquin. Una rapida pressione sul pulsante del mouse è sufficiente per sfuggire a questa minaccia. Dopo di che vi trovate davanti a Mask, un pericoloso lanciatore di coltelli. Se riuscite ad arrivare sani e salvi a Midian dovrete attraversare la sua complessa struttura sotterranea e i suoi crepacci nel tentativo di incontrare Baphomet, il leader della Razza Notturna. Come dice Rogers: «La scoperta è la parte migliore dell'*Interactive Movie*». Il film *Cabal* dovrebbe essere nei cinema proprio in questi giorni.

PAINTING BY NUMBERS

I due giochi di *Nightbreed* sono stati programmati per la Ocean dalla Painting by Numbers, un gruppo composto da due programmatori e due grafici: Mike Rogers, Chris Kerry, Stephen Kerry e John Beard. Questi esperti ragazzi provenienti dalla Gremlins hanno scritto negli ultimi otto anni tonnellate di giochi fra i quali *Thing on a Spring, Monty Mole, Way of the Tiger, Frak! 64, Jack and the Beanstalk* e *Run the Gauntlet*. Ora hanno realizzato tutte e nove le versioni di *Nightbreed Interactive Movie* e dell'*Arcade Game*.

«Abbiamo fatto parte della scuderia Gremlin dal1984al 1988, ma alla fine abbiamo voluto un po' di libertà per realizzare i nostri progetti», dice Rogers.

Ma qual è stata la cosa più difficile da inserire nei giochi di *Nightbreed*? «La parte più complicata dev'essere stata comprimere i 4Mb di dati dell'*Interactive Movie*. Scrivere il codice è come costruire una piramide - bisogna gettare le basi con una perfezione assoluta, altrimenti ti frana tutto addosso.»

TOKI. La Ocean francese sta convertendo lo strano gioco di piattaforme a scorrimento della Tad Corp. Verrà pubblicato per i computer più importanti in autunno.

PANG. Questa conversione del buffo coin-op della Mitchell sarà realizzata da una branca francese della Ocean. State attenti ai rompibolle! In arrivo sui vostri computer in autunno.

- Sequenze d'azione multiple
- Quattro megabyte di dati grafici
- Fedeltà al film *Cabal*

- Movimento sulla mappa noioso
- Sonoro deludente

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THE SPY WHO LOVED ME

Torna 007, grazie alla DOMARK e a The Kremlin

Benvenuto compagno. Dopo un'estate tranquilla, la Domark farà uscire questo autunno quattro giochi per i quali si avvale del nuovo team di sviluppo interno alla società, che si chiama The Kremlin.

The spy who loved me, ispirato al film di James Bond, su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC. *Badlands*, una conversione del coin-op della Tengen *Super Sprint* su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC. *Mig-29 Fulcrum* (titolo di lavoro), la prima simulazione di volo della Domark su Amiga, ST, PC. *Stun Runner*, una conversione in 3D del coin-op "truccato" della Tengen *Roadblasters* su Spectrum, C64, CPC, Amiga, ST, PC.

BBS DOMARK

I compagni del Kremlino (il team di sviluppo della Domark) offrono un servizio unico ai possessori di modem - collegatevi e potrete scaricare giochi, demo musicali e grafici (Aiga, St e PC). Potrete anche lasciare messaggi e record. La BBS Domark/Kremlin è aperto ogni giorno dalle 19 alle 7 al 0044/932-821744. I protocolli di collegamento sono 2400, 8, N, 1 (2400 baud, 8 databit, No parity, 1 stopbit).

BADLANDS. Una corsa automobistica semplice ma estremamente giocabile. Automobili post-olocausto sfrecciano su otto rischiosissime piste in una corsa all'ultimo sangue!

Roger Moore è stato James Bond in ben sette film

LA SPIA CHE MI AMAVA

THE SPY WHO LOVED ME. Un gioco multilivello su licenza cinematografica. Alla guida della vostra Lotus Esprit in stile *Spu Hunter*. Sapevate che James Bond aborrisce le persone basse e i Beatles?

HE SPY WHO LOVED ME. Bond sistema la carica di esplosivo mentre attaccate i seguaci di Stromberg. Lo sapevate che la sigla dei nemici di Bond, SPECTRE, significa (in inglese) Esecutivo Speciale di Controspionaggio, Terrorismo, Vendetta e Estorsione?

THE SPY WHO LOVED ME. Una selezione di sprite dalla sezione Jaws. Lo sapevate che la fidanzata di 007 si chiama May?

THE SPY WHO LOVED ME. Jaws ha messo le mani sulla vostra fidanzata sovietica. E' tempo di attaccarlo alla maniera di *Op Wolf*. Lo sapevate che a Bond le uova sode piacciono dopo tre minuti e un quarto di cottura?

THE SPY WHO LOVED ME. Bloccate Stromberg sullo Spectrum. Lo sapevate che 007 è per metà scozzese e per metà svizzero?

ATTENZIONE A 007!

Ci sono state 16 film "ufficiali" di James Bond più una miriade di film ispirati a vicende spionistiche come *Casino Royale* (con David Niven nella parte di Bond e Woody Allen nella parte del nipote), *Mai dire mai* (con Sean Connery parrucchino d'oro e Rowan Atkinson faccia di gomma) e *Flint* con James Coburn.

1962 Licenza di uccidere
1963 Dalla Russia con amore
1964 Goldfinger
1965 Operazione tuono
1967 Si vive solo due volte
1969 Al servizio segreto di Sua Maestà Britannica
1971 Una cascata di diamanti
1973 Vivi e lascia morire
1974 L'uomo dalla pistola d'oro
1977 La spia che mi amava
1979 Moonraker: operazione spazio
1981 Solo per i tuoi occhi
1983 Octopussy
1985 Bersaglio mobile
1987 Zona pericolo
1989 Vendetta privata

STUN RUNNER

Una simulazione di corsa a poligoni veloci per gli appassionati della velocità. STUN RUNNER comprende 23 livelli con nomi stranissimi. L'uscita è prevista per novembre.

MIG-29 FULCRUM (titolo di lavoro). La prima simulazione di volo della Domark è stata programmata dalla Simis, un team di progettisti che ha già lavorato alla British Aerospace a simulazioni di Harrier. Qui vediamo l'aereo sovietico MIG-29 a 60 poligoni. Nel gioco ci sono cinque missioni diverse che comprendono perlustrazioni, combattimenti a terra e aerei. Su Amiga sarà potenziato con un display ampliato a 256 linee e a 32 colori, mentre la versione PC ha una opzione VGA a 256 colori. Non sono previste versioni a 8-bit, a causa della complessità del gioco e della quantità di memoria richiesta.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

DRAGONFLIGHT

Il nuovo GdR della THALION

La sequenza introduttiva del gioco, ottimamente animata.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

Da sempre nel campo dei Giochi di ruolo, la Thalion Software, già conosciuta per giochi come *Seven Gates of Jambala* e *Chambers of Shaolin*, presenta ora *Dragonflight*, un'avventura volta a ripristinare la magia e a scoprire il destino dei draghi, attualmente scomparsi ma un tempo forti nella terra di Pegana.

Dragonflight, pieno di tutti gli elementi dei GdR che gli appassionati conoscono bene, promette un gioco profondo e interessante, una grafica stupefacente, un sonoro pieno di atmosfera, e numerose scene in animazione (fra le quali scene di battaglia) di elevata qualità. Attraverso il controllo di una squadra composta da quattro personaggi - tipici di quasi tutti i GdR (guerriero, mago, nano e elfo) - *Dragonflight* vi fa viaggiare in 14 dungeon che presentano fino a 14 livelli con visuale in prima persona e attraverso 12 città e villaggi.

L'interazione con i personaggi naturalmente è molto vivace; ci sono una dozzina di personaggi indipendenti che vagano a ruota libera e ai quali dovete unirvi per avere successo. Oltre ad offrire al giocatore una serie completa di incantesimi,

Beards e Bimbos: tutti e quatttro questi personaggi sono a vostra disposizione.

Dragonflight incorpora anche 150 oggetti che possono essere utili quali armi, pozioni magiche, vestiario, ecc. La confezione comprende un lungo manuale illustrato (con la descrizione della trama e con tutte le istruzioni), un adesivo e un poster.

Complessivamente sono stati usati 2.5 megabytes di dati per questo GdR. Nel prossimo numero troveret la recensione completa.

... in viale Monza al 6

il nuovo negozio CIRCE Electronics con parcheggio gratuito, a 50 metri da P.le Loreto

VENDERE NON BASTA!
I clienti vanno anche assistiti. Noi lo facciamo!
Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500 Lit. 749.000
COMMODORE 64 Lit. 249.000
AMIGA 500 + Espansione 512K + Drive esterno + TV Color 14" PHILIPS con telecomando Lit. 1.449.000
oppure mensili Lit. 101.100
COMMODORE 64 NEW + Disk Drive 1541 II + Joy stick + TV Color 14" PHILIPS con telecomando Lit. 899.000
oppure mensili Lit. 62.800

OFFERTA DEL MESE
TV Color 14" PHILIPS con telecomando Lit. 399.000

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA

PC XT Lit. 699.000
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 1.099.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 12-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.199.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 16-21 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.649.000
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K EXP 512K 1024 x 768 - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Ecco qualcuno degli sprite carini che la Millenium ha preparato per questo gioco sottomarino.

James ha qualche problemuccio da risolvere in *James Pond*.

Palle impazzite e paesaggi psichedelici nel nuovo rompicapo della MILLENIUM

Questo rompicapo della Millenium ricorda un po' *Crazy Ball*, un gioco uscito qualche tempo fa su C64 ed è altrettanto bello e strano.

Filbert è una piccola bolla gialla, la cui unica occupazione consiste nel rimbalzare sui riquadri di uno scenario a griglia cambiando il proprio colore. Non è

MANIX

Filbert cerca di dipingere quel paesaggio di un solo colore da una piastrella all'altra.

Filbert rimbalza da una piastrella all'altra.

una gran trovata, ma nei giochi di questo genere quello che conta non è l'originalità quanto la giocabilità: e *Manix* sembra avere tutte le carte in regola per avere successo.

Il gioco si apre su un paesaggio completamente piatto, ma subito dopo Filbert deve destreggiarsi fra pendii e collinette e i suoi movimenti diventano un tantino più macchinosi. Deve essere infatti molto rapido nei rimbalzi perché le griglie cambiano continuamente.

Nel frattempo sprite strani e ben disegnati si aggirano intorno; Filbert può "mangiare" una qualunque delle Monete d'Oro che saltellano insieme a lui, guadagnando contemporaneamente punti ed energia extra, ma "mangiare" delle granate potrebbe essere molto dannoso per la sua salute.

Nelle ultime fasi del gioco, il nostro fosforescente amico deve vedersela con le palle prepotenti del Vichingo Rosso (con tanto di elmetto con corna!), con Robot, Acidi, Ninjia assassini, cespugli traditori e sporgenze. Deve fare anche in modo di rimanere sempre sulla terra ferma perché se cade nel mare che circonda il suo territorio perde vita e punti.

Dal punto di vista grafico *Manix* è molto colorato e con un'atmosfera piacevolmente psichedelica accompagnata da un sano tocco di "tenero" su tutte le 128 schermate isometriche in 3D. Il sonoro è piacevolmente orecchiabile e il coinvolgimento dell'azione è aumentato da alcune musichette "acidose".

Manix ha anche una opzione editor da usare quando siete stanchi dei tre livelli del gioco e delle varie fasi; in sintesi possiamo dire che sarà uno dei giochi più assurdi, ma più divertenti in commercio. Gli appassionati delle acrobazie dei giochi da bar che combinano un eroe simpatico con un'ambientazione del tutto acida stiano all'erta...

JAMES, SEI COSI'... CARINO!!!

È carino, affascinante, simpatico: è... un pesce! Si chiama Pond, James Pond.

È il protagonista di un gioco in 12 livelli ambientato nelle profondità marine che uscirà in novembre per ST e Amiga: un esempio promettente di "gioco carino" che comporta il recupero di recipienti pieni di materiale radioattivo, operazioni di "pulizia" del fondo marino, e altre avventure ecologiche. La grafica ha colori stupendi e i numeri per catturare la vostra attenzione ci sono proprio tutti.

- "Carino"
- Buona giocabilità
- Editor interno

- Occasionalmente difficile da controllare

LE FATICHE DI ERCOLE

Alla fine di settembre dovrebbe uscire anche *Yolanda*, una nuova versione (in verità un po' datata) di un gioco di piattaforme pieno di salti, acrobazie e chicche simili.

Il gioco prende il nome dall'eroina (Yolanda appunto) che si sforza di compiere le fatiche di Ercole, senza essere annientata nel frattempo. Ci sono 50 livelli di azione e un'opzione di allenamento. Yolanda è stato programmato da Steve Bak. Niente di nuovo comunque, tutto ciò lo avete già visto nel 1985, o giù di lì...

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

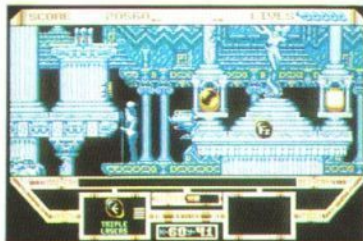
THE KILLING GAME SHOW

Martin Chudley, il programmatore del gioco. "Ci sono 40 megabyte di introduzione, due livelli di parallasse, 100K di sonoro ma la vera chicca del gioco è la sua giocabilità."

Anteprima dell'ultimo gioco della Psygnosis...

A pagina 55 trovate delle veloci informazioni sui progetti della Psygnosis. Un altro gioco che presto sarà lanciato dalla casa di Liverpool è *The killing game show*.

Il gioco è stato programmato da Martin Chudley, le cui esperienze precedenti nel campo del software si limitavano al C64. Per completare *TKGS* ha impiegato 14 mesi. "Sono un appassionato dei giochi di piattaforma," ci ha confessato, "ma ci tenevo ad aggiornare un tantino il genere. *TKGS* si svolge all'interno di cilindro con schermo a scorrimento continuo e col livello dell'acqua in continua ascesa. Per salvarsi bisogna salire, salire, salire..."

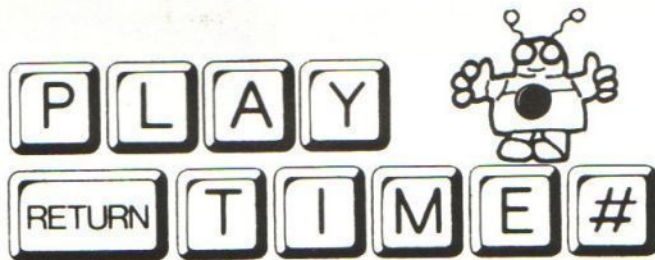
Dovete attraversare 16 livelli, ognuno dei quali è caratterizzato da obiettivi diversi che si combinano a rompicapo di facile soluzione e a molta azione arcade. Siete alla guida di un "Hopper", in sostanza una piccola unità robotizzata in grado di spostarsi a salti, scalare muri e usare armi di tipo diverso (che raccoglierete in giro) e congegni che vi permettono di risolvere i vari enigmi.

TKGS: 16 livelli di sparatutto e rompicapo.

Ogni livello ha una sua caratterizzazione. "La parte relativa alla giocabilità si è rivelata essere la più difficile", ci ha confidato Martin. " Il codice in sé non era complicato i problemi invece dipendevano dalla varietà del gioco. Alcuni livelli sono degli sparatutto integrali, altri invece consistono essenzialmente nella risoluzione di rompicapo e nella raccolta di oggetti vari." A ogni livello, comunque, ci sono diverse lettere da raccogliere e da mettere insieme per la risoluzione di un rompicapo finale. Quando quest'ultimo è stato completato potrete passare al livello successivo. Durante tutto il tempo il livello dell'acqua continua a salire e bisogna stare attenti perché se viene in contatto col vostro personaggio perdete una vita. Lo stile di gioco influenza infine il punteggio: sta a voi decidere se arrivare il più rapidamente possibile alla fine del livello o se restare, con vostro grande rischio, in prossimità del livello dell'acqua. In quest'ultimo modo potrete accumulare punti più rapidamente.

TKGS sembra un gioco davvero eccezionale, sia nella grafica che nel sonoro e, soprattutto, nella giocabilità.

Pubblicheremo la recensione completa appena avremo a disposizione la versione definitiva.

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431 #

videotel

16126 GENOVA - Via Gramsci, 3/5/7 R - Tel. (010) 290747

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Governare un impero galattico è stressante. (Alternativamente: chi governa avvelena anche te: digli di smettere)

Occorrerà diverso tempo per riuscire ad ambientarsi ed ancora più tempo prima che si riesca a comprendere chiaramente quali sono le migliori strategie da applicare. Una volta entrati completamente nel meccanismo del gioco, è probabile che l'interesse resterà desto a lungo. Ma se non si è disposti a pagare questo prezzo allora *Imperium* rischierà di prendere polvere su uno scaffale...

K VOTO **750**

G 4 · QI 9 · A 4 · FK 5

AMIGA

Grafica ed audio non sfiorano lontanamente la possibilità della macchina. Gli ingranaggi cerebrali dei giocatori saranno messi a dura prova dalla miriade di fattori che devono essere considerati contemporaneamente, tutto a scapito della giocabilità. Non un gioco da caricare appena finito di mangiare.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L45000d	USCITO
AMIGA	L45000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

IMPERIUM

Tra Asimov e Gibbons con la ELECTRONIC ARTS

"Il potere logora chi non ce l'ha", recita la massima di un noto esponente di punta del nostro governo. Ma quando non si ha il potere ci si può consolare simulandolo. Probabilmente per questa ragione i giochi che pongono il giocatore nei panni del detentore di un posto di responsabilità sono presenti sulla scena dei gioco computer fin dagli albori. Che la carica consenta di governare una città, un regno medievale, una moderna superpotenza o un impero galattico, la struttura basilare del gioco non cambia: occorre trovare il giusto equilibrio economico e militare affinché i nostri sudditi siano felici, lo stato prosperi e i vicini si rodano il fegato.

Imperium, il nuovo simulatore di impero galattico della Electronic Arts, non fa eccezione a questa regola. Cinque imperi rivali si contendono il controllo di un pugno di stelle e pianeti nella regione galattica in cui è situato il nostro Sole. Nei panni del Sommo Sovrano di un Impero Terrestre modellato sul vecchio ma sempre valido modello romano, il giocatore si trova assiso su un trono verso il quale confluiscono tutte le trame, gli intrighi ed i grattacapi che il governo di qualche miliardo di individui può generare.

L'interfaccia utente è caratterizzata da una serie di icone tramite le quali è possibile accedere ad una grande varietà di sottomenu. L'aspetto grafico del gioco è nullo: l'unica eccezione al monotono susseguirsi di menu e messaggi in nero su sfondo grigio è rappresentato dalla mappa galattica, una rappresentazione tridimensionale dell'area di gioco. Il sonoro, se si escludono un paio di musichette, è totalmente assente.

Utilizzando le icone il giocatore imposta la sua politica per l'anno in corso. Tre sono gli aspetti fondamentali dell'Impero che è necessario gestire: Economico, Diplomatico e Militare. Il primo riguarda l'amministrazione, la gestione delle risorse e il trasferimento dei fondi dalla tesoreria imperiale ad aree di sviluppo o a pianeti bisognosi. Il secondo comprende tutti i rapporti di "vicinato" con gli altri imperi e la gestione della politica interna con una scelta oculata delle cariche da affidare ai nostri subalterni e delle misure da prendere contro gli avversari di partito. Il terzo tratta delle spedizioni di conquista verso altri pianeti (neutrali o appartenenti a territori avversari) e della progettazione e costruzione di flotte ed eserciti.

Imperium è un gioco estremamente lungo e complesso, e sono proprio queste due caratteristiche che ne fanno scricchiolare la giocabilità. Il numero di variabili da considerare e gestire in ogni turno di gioco è elevatissimo, troppo grande perché il giocatore occasionale possa essere coinvolto dal gioco. La gioia di raggiungere un obiettivo a lungo termine è spesso diluita dalla miriade di problemi "noiosi" dei quali occorre occuparsi ogni turno.

Questo non significa che *Imperium* fallisca come simulazione: al contrario, si tratta di una simulazione di tutto rispetto caratterizzata da una considerevole attenzione per il dettaglio. Quello in cui *Imperium* fallisce è la giocabilità. Grafica e sonoro non aiutano a tenere desta l'attenzione e il giocatore è obbligato a digerire fin dall'inizio una mole impressionate di dati ed istruzioni. Siamo lontani dal coinvolgimento di *Millenium 2.2* e dall'interesse suscitato da *Balance of Power*, che, oltre ad essere una simulazione di problemi vicini al nostro vivere quotidiano, prevede un approccio al gioco più graduale. Consigliato solo agli appassionati del genere.

Icone, icone, icone...

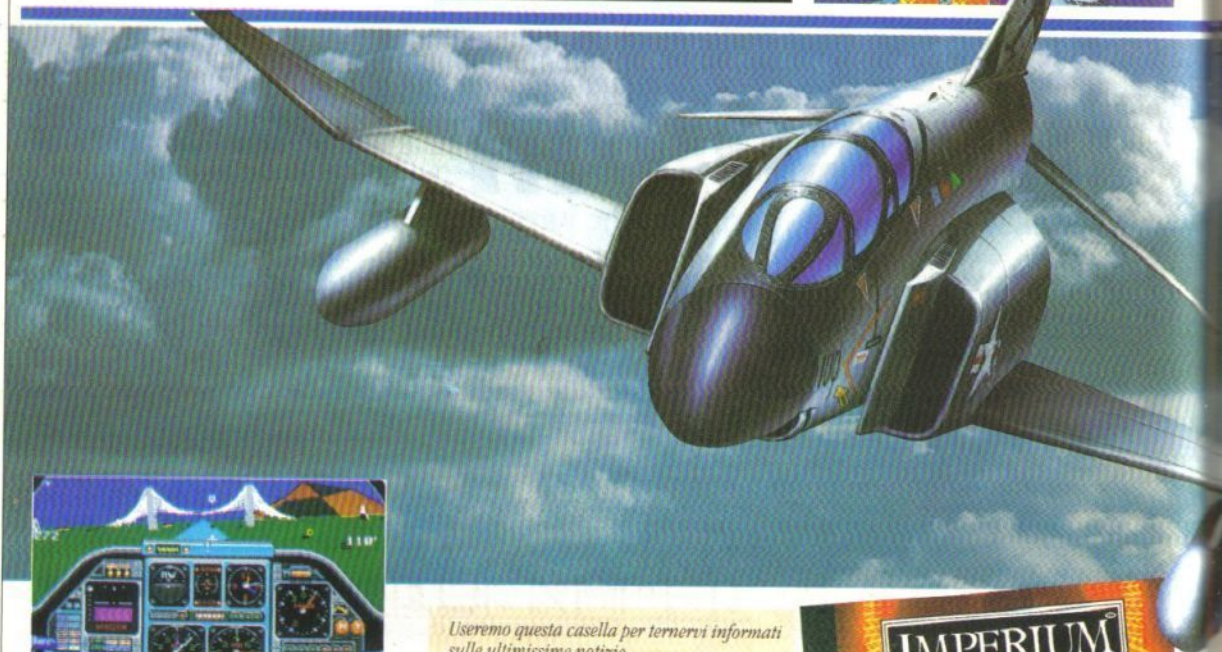
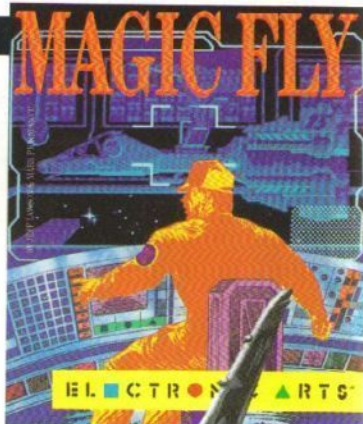
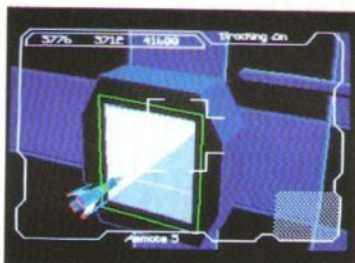
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Interrompiamo la Rivista per

MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*

Siete il pilota da caccia del futuro – e state attraversando un asteroide gigantesco col vostro velivolo: il Magic Fly. Il vostro obiettivo è quello di distruggere delle zone strategiche del complesso per scoprire il caccia spaziale chiamato in codice Moth.

● Oltre 30 velivoli spaziali da analizzare e abbattere. Tutti i velivoli assomigliano in maniera raggelante ad insetti; vi verranno i brividi quando vedrete una vedova nera o una tarantola avvicinarsi. ● Una rete vasta e complessa di gallerie da esplorare, vi offrirà ore e ore di divertimento. ● Selezione delle armi – tre tipi di laser, missili e una vasta gamma di superarmi, quali gatti, la mignatta ed il Martello Atomico! ● Grafica tridimensionale con sfumature.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0

Amiga/Atari ST *Disponibile in Settembre*
PC/C.64/D.eC. *Disponibile adesso!*

Vivete i brividi elettrizzanti del volo con questo grande istruttore di volo. Potete pilotare 18 aeroplani diversi, tutti con aerodinamica accurata e realistica grafica tridimensionale. Entrate a far parte dei Blue Angels della Marina Militare americana o dei Thunderbirds in formazione dell'Aviazione americana, oppure gareggiate in sei circuiti nuovi. Ora con topografia più realistica, angoli di campo illimitati e anche volo notturno. Lasciate che il generale Yeager vi guidi alla scoperta dell'AFT 2.0, fate tesoro dei suoi consigli e della sua grande esperienza di volo racchiusi nella nuova cassetta sonora Flying Insights™, in dotazione GRATIS in ogni confezione del gioco.

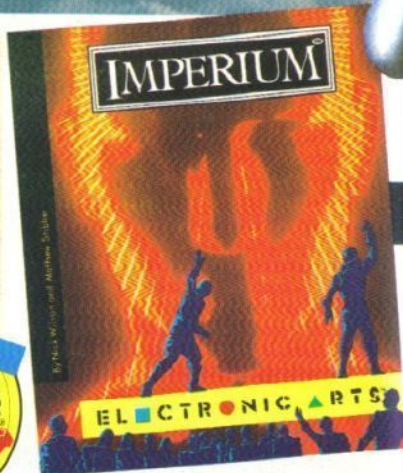
Useremo questa casella per ternervi informati sulle ultimissime notizie.

...sapevate che è ora disponibile presso il vostro rivenditore un disco demo di Flood?

...state all'erta: ci sono in giro le anteprime di PowerMonger della Bullfrog, gli stessi autori di Populous.

...Il nostro primo gioco CD è uscito in Giappone. Ora i proprietari di FM-Towns possono giocare anche Populous, un fenomeno a livello mondiale!

ELECTRONIC ARTS THE NEW SENSATION

Electronic Arts
C.T.O.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel: (051) 753133

☆ Golden Scroll - The Games Machine

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

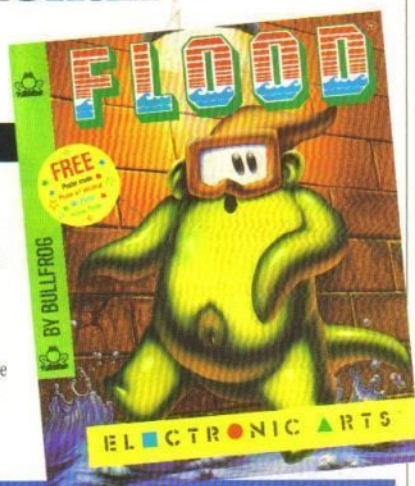
http://speccy.altervista.org/

annunciarvi Nuovi Eccezionali Programmi

FLOOD™ Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

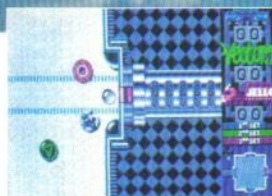
☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or
☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star

Un divertente gioco a piattaforme con oltre 35 avvincenti livelli. Aiutate Quiffy a scappare dalle caverne sotterranee e a raggiungere la luce del sole, sottraendosi ai malvagi Psycho Teddies e al destino di Flood.

● Oggetti impazziti come boomerang, lanciafiamme, palloni e cavallette spaziali. ● Mostri divertenti da distruggere, da Bulbous Headed Vongs a Vacuous Gombos. ● Parole chiave, non è necessario cominciare dall'inizio! ● Osservate Quiffy che si aggrappa a tutto – anche al soffitto! ● Melodie gorgoglianti e sensazionali effetti sonori. ● Numerosi enigmi da risolvere. ● Località segrete.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

IMPERIUM™
Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

Voi siete l'Imperatore della Terra ed il vostro obiettivo è quello di rimanere al potere per i prossimi 1000 anni. Potrete riuscirci manipolando vari fattori economici, militari, politici e diplomatici. Per aiutarvi in questo compito avete a disposizione una marea di informazioni, tra cui notizie planetarie e le relazioni stese dai vostri subalterni.

☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or

PROJECTYLE™
Amiga/Atari ST *Disponibile adesso!*

Azione veloce e furiosa con molti giocatori in quello che sarà lo sport del futuro.

● Scrolling veloce, multidirezionale, con grafica parallasse, vettoriale e in bassorilievo. ● Fino a 3 giocatori per gioco e 8 giocatori per squadra. ● 8 diversi campi da gioco, ognuno con le proprie caratteristiche. ● Elementi extra, quali tiri liberi, colpi d'approccio e palle impazzite.

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

KHALAAN

La RAINBOW ARTS riporta in vita gli antichi cavalieri arabi e il loro indomito coraggio.

Questa prolifica software house tedesca sembra impegnata nell'encomiabile sforzo di rendere nuovamente popolari i giochi di tipo strategico/manageriali. Verso la fine dello scorso anno hanno prodotto *Day of the Pharaoh*, un gioco di strategia molto bello graficamente cui erano stati aggiunti alcuni elementi arcade.

In *Khalaan* ci si sposta dall'antico Egitto alla Persia e si indossano i panni di uno dei quattro califfi che governano l'impero di Khalaan. I quattro califfi, Abu Bahr, Utman, Umar e Ali "l'imprevedibile" stanno combattendo per il controllo di Khalaan ma un vecchio saggio ha predetto che uno straniero invaderà la terra e solo il califfo che potrà sventare questa minaccia potrà fregiarsi di diritto del titolo di Gran Califfo di Khalaan.

Il gioco consiste nell'usare le proprie abilità e tutte le risorse a disposizione per eliminare gli avversari. Similmente a *Day of the Pharaoh*, *Khalaan* impiega un'interfaccia grafica e i comandi vanno impartiti per mezzo di un puntatore (e del mouse se ne avete uno). Il gioco è in tempo reale e i giorni scorrono via mentre si prendono delle decisioni.

Lo schermo principale mostra una porzione del Regno di Khalaan e può essere "scrollato" utilizzando un'apposita barra. Quando succede qualcosa, per esempio se una cittadella indipendente viene attaccata, la mappa si sposta sull'area dove si svolge l'azione e appare un finestra esplicativa.

Selezionando l'immagine del califfo si ottiene un dettagliato rapporto che va controllato frequentemente - l'ultima cosa che ci si può permettere è quella di affrontare il malcontento della popolazione. Si comincia con una certa quantità di oro, cibo e acqua (no niente petrolio in questo gioco...) e questa ricchezza va costantemente incrementata per poter creare carovane di mercanti o per finanziare l'esercito.

Carovane ed eserciti vengono creati trasferendo merci, fondi e uomini fuori dal castello; il che dà origine ad un'icona che può essere selezionata e spedita nella direzione desiderata. Si capisce subito che la corretta dislocazione di eserciti e carovane è essenziale per vincere e che entrambi sono necessari: gli eserciti servono a conquistare le fortezze indipendenti e a respingere gli attacchi nemici, ma per crearli o mantenerli sono necessari fondi che possono essere raccolti solo con un proficuo commercio.

Un'altra somiglianza con *Day of the Pharaoh* è l'uso di sequenze arcade che vengono proposte quando si è coinvolti in un'offensiva contro le forze nemiche per mare o per terra. La critica mossa a *Day of the Pharaoh* era che dopo essersi comportati egregiamente nella parte strategico/manageriale si poteva perdere tutto se si era un po' lenti con il joystick o il mouse. Sfortunatamente *Khalaan* ripropone lo stesso problema. Le sequenze arcade tuttavia sono molto ben fatte e dopo un po' di pratica ci si può destreggiare ottimamente .

Gran parte del gioco è basata sul commercio di cibo e acqua.

Non si capisce comunque perché non esista un'opzione per eliminare queste sequenze magari ottenendo nei combattimenti sempre un risultato "medio" come si poteva fare in giochi molto più vecchi quali *Theatre Europe*, per esempio. In questo modo, saltando le sequenze arcade, non si potevano ottenere recuperi straordinari ma ci si garantiva da eventuali disfatte pietose.

Khalaan è un altro coraggioso tentativo di combinare la complessità di un gioco strategico/amministrativo con l'immediatezza di un gioco arcade. Il risultato è ottimo ma, come era già successo per *Day of the Pharaoh*, il gioco risulta un po' slegato. È il tipo di gioco in cui la perseveranza può dare grandi soddisfazioni ma non aspettatevi di buttarvi a capofitto nell'azione dal momento in cui lo tirate fuori dalla scatola.

Una porzione dell'impero di Khalaan in cui è situata la vostra cittadella.

Alla fine del mese viene presentato un inventario delle scorte.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Proprio quando pensavate che la stagione dei giochi di calcio s'era conclusa con il mondiale, ecco arrivare la MICROPROSE con un gioco definito "la più accurata simulazione di calcio mai apparsa su schermo".

Il portiere si lancia per prendere il pallone e salvare la porta... i movimenti sono ben programmati e animati.

La prima cosa che si nota in *International Soccer Challenge* è la visuale. Infatti molti giochi utilizzano un punto di vista da tre quarti, o, come *Kick-Off*, direttamente dall'alto. Tuttavia la Microprose ha optato per quello in prima persona.

L'effetto è decisamente attraente, soprattutto perché si combina ad un ottimo movimento del giocatore (indubbiamente il migliore mai visto).

Una freccia bianca evidenzia il giocatore che state controllando, ma sfortunatamente il display grafico, anche se gradevole, abbassa il livello di giocabilità.

La parte del campo che compare sullo schermo è relativamente piccola, così quando gli avversari hanno la palla, bisogna far rientrare sullo schermo i giocatori non visualizzati il contrasto, il che è abbastanza complicato. Anche il computer ha dei giocatori esclusi dalla visuale, così quando avete appena conquistato la palla c'è il rischio costante di farsela soffiare da avversari che sembrano essersi materializzati dal nulla. Esiste un radar che facilita le cose, ma per giocare proficuamente bisognerebbe guardare più quest'ultimo che non il campo vero e proprio.

Uno degli aspetti più validi della presentazione: una foto digitalizzata dello stadio dopo la partita.

La presentazione è di grande effetto, con un'animazione molto fluida e colori appropriati. Come in molti giochi "calcistici" usciti ultimamente esiste un tabellone digitale con tanto di animazione di un tizio che si congratula o si dispiace a seconda se è stato segnato o subito un gol. Un altro tocco di classe sono le figure dell'arbitro (corna escluse) e del guardialinee che appaiono quando ci sono falli laterali o errori di vario genere. Gli effetti sonori si riducono ai soliti fischi e applausi, con qualche musichetta che si fa sentire ogni tanto.

Il sistema con cui si effettuano i passaggi è uno dei punti di forza del programma. Il pulsante di fuoco controlla la potenza, i movimenti a destra o a sinistra le deviazioni e i movimenti in alto e in basso l'altezza del tiro. La barra della potenza è divisa in quattro blocchi, ciascuno dei quali visualizza un livello progressivo di spinta. L'altezza e le deviazioni sono definite mentre si preme il pulsante, quindi, a meno che non vogliate un colpo a piena potenza, dovete sbrigarvi.

Il portiere è controllato dal computer, tranne che nei rigori. È solo per questa ragione che è difficile finire 10 a 1 per il computer. Ci sono tre livelli di abilità: Facile, in cui i passaggi, a meno che non siano completamente sbagliati, giungono sempre a destinazione, Intermedio, dove la palla è semi-intelligente e Avanzato, in cui bisogna cavarsela da soli.

In *I.S.C.* si può scegliere di fare un Mondiale o un Super Campionato nel quale le migliori società di tutto il mondo si incontrano fra loro. Sono inoltre possibili le solite opzioni di allenamento nei passaggi, rigori, ecc. Benché si possa scegliere la squadra, non si può selezionare la formazione o i giocatori preferiti, si perde così l'effetto-Mondiale che, per esempio, aveva *Italy 1990*.

In ogni caso, il maggior difetto è la mancanza dell'opzione a due giocatori, che è probabilmente la cosa più importante dopo la giocabilità, perché, nella maggior parte dei casi, è molto più divertente giocare con un amico che con il computer.

La Microprose è famosa per le sue eccellenti simulazioni di volo. Probabilmente questo è il motivo per cui questo programma sembra dare eccessivo rilievo al "realismo" nel gioco - i prodotti sportivi però devono essere prima dei giochi e poi delle simulazioni.

Grande grafica e divertenti musichette molto orecchiabili catturano l'attenzione. Ma i difetti del gioco sono fin troppo evidenti - una volta che il computer prende la palla, non la toccherete per un bel pezzo! Sfortunatamente, per il giocatore medio, non vale il detto "chi la dura la vince", perché è difficile, se non impossibile, migliorare. La mancanza di opzioni pre-partita (scelta del campo, formazione, ecc.) e del modo a due giocatori ne segnano il destino.

ATARI ST

La grafica è di grande effetto con animazione fluida e visuale molto originale. Il sonoro non affatto spettacolare, ma non toglie niente al gioco. Il sistema dei passaggi è semplice da controllare, ma oltre a ciò sembra che la Microprose si sia concentrata troppo sulla grafica e sull'animazione, sacrificando la giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Originariamente intitolato *Federation War* (ma recentemente ribattezzato *Captive*); questo nuovo gioco di Tony Crowther colloca il personaggio in prossimità di una enorme fortezza orbitante nelle profondità dello spazio. Il personaggio (voi in questo caso) si trova qui a ragion veduta essendo l'uomo più malvagio della Galassia.

Tony Crowther torna alla ribalta con un gioco spaziale superlativo per la Mindscape

Dopo essere stato "ibernato" per duecento an-

CAPTIVE

ni, vi risvegliate anzitempo a causa di un guasto nel computer, senza avere la minima idea di dove siete o di chi siete; procedete quindi all'esplorazione del mondo esterno per mezzo di quattro droidi, che controllate con un piccolo computer contenuto in una borsa (comodo eh?).

Ogni droide si presenta in forma di kit ed è interamente intercambiabile con gli altri, generando così numerose configurazioni con diversi attributi. Insieme formano una specie di "squadra" GdR che muovete in formazione di battaglia. Sotto il vostro controllo, la squadra dei droidi deve attraversare le 10 basi che mantengono la fortezza nella sua orbita, distruggere le sorgenti di energia in ognuna di queste e costruire una nave spaziale che li trasporti alle fortezze successive. Solo dopo aver distrutto le 10 basi, potete far volare i droidi sulla fortezza centrale nel tentativo di salvarvi.

Ci sono molto nemici che si presentano con una varietà di forme: si passa da nani violenti, a carri armati, a draghi! Per affrontare qualsiasi avversario è necessaria una grande velocità di riflessi, possibile grazie all'interfaccia a icone che permette un facile controllo di ogni situazione. Le icone sono ordinate a gruppi nel pannello di controllo, e la maggior parte svolge una doppia funzione, a seconda di quale pulsante del mouse schiacciate. Il pulsante sinistro inizia l'azione, mentre quello destro permette al giocatore di accedere a caratteri-

Create a vostro uso e consumo un porta appunti, carta igienica, colla.... Una delle molte informazioni che appaiono sullo schermo in *Captive* e mostrano nei dettagli oggetti che sono di importanza vitale.

Aaah! Uno dei numerosi personaggi innovativi che vagabondano nelle basi. Di chi si tratta?

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ARCHITETTURA DI SISTEMA

Dopo aver aperto la scatola, la prima cosa che colpisce di *Captive* sono le sue dimensioni: un totale di ben 5900 missioni (64900 basi) da intraprendere.

Tutto ciò è possibile perché Tony Crowther ha sviluppato un nuovo generatore di dati ed un sistema di gestione, chiamato Architect, grazie al quale ogni base è diversa da tutte le altre. Il sistema funziona in modo che ogni volta che si completa un livello se ne realizza automaticamente uno più difficile.

Architect unisce una buona giocabilità e una diversificazione nello scenario a dell'eccellente grafica in bitmap, che si adatta particolarmente bene al gioco. I diversi di abitanti di ogni pianeta hanno caratteristiche di movimento molto differenti e sono stati attentamente progettati per ottenere il massimo di varietà e originalità. Si è mai visto prima impersonare sullo schermo un cespuglio con le zanne? Il sonoro, rappresentato da uno stereo fedele e in tempo reale, è un po' ripetitivo, ma non toglie nulla alla giocabilità.

stiche particolari relative a quella icona. Il gruppo di comandi più ovvio è quello che permette di spostare i droidi in formazione da battaglia. Questi comandi permettono al giocatore anche di ruotare il proprio droide e quindi di guardarsi intorno senza spostarsi.

Ogni droide può essere spostato all'interno della formazione "cliccando" sulle due icone relative ai droidi che si desidera cambiare di posto. Il droide-capo è indicato da una corona sopra la sua icona, (sulla destra del pannello di comando) che, inoltre, mostra una indicazione semplificata di salute e potenza.

Informazioni sulle condizioni generali di salute e sul contenuto di ogni zainetto dei droidi possono essere ricavate da questa icona che permette anche di modificare i droidi (cambiando oggetti e anche parti del corpo). Altre importanti icone sono l'icona multi-droide, (che permette al giocatore di visualizzare contemporaneamente le statistiche relative a tutti i droidi), le icone di manipolazione (per distribuire, scambiare ed usare gli oggetti) e l'icona "disk", che permette al giocatore di caricare o salvare il gioco in corso.

DUNGEON MASTERY

La maggior parte dello schermo è occupata dalla vista dell'area di gioco, dove l'azione è mostrata con una visuale in prima persona (con uno stile 3D simile a quello di *Dungeon Master*). La propria posizione viene visualizzata attraverso gli occhi del droide-capo se questo muore l'immagine scomparirà.

Gli scontri vengono condotti cliccando l'icona con la mano; si combatte a suon di pugni (se siete disarmati) o con l'arma che si possiede in quel momento. Secondo lo stile tipico dei GdR, a ogni droide corrisponde un livello di abilità nell'uso delle diverse armi.

Quando i nemici muoiono, possono lasciare oggetti, come armi o denaro, che vanno raccolti. Spesso sarete feriti in battaglia per cui vagherete fino a trovare un negozio dove acquistare armamenti extra o riparare i droidi danneggiati. Sopra l'area di gioco ci sono cinque schermi che forniscono informazioni extra, (condizioni ambientali o anche uno sguardo furtivo alla zona di pericolo) attraverso una telecamera telecomandata che si può comprare in uno dei negozi.

I fan di *Dungeon Master* troveranno *Captive* un gioco fondamentale, poiché combina agli elementi che hanno contribuito al precedente successo la possibilità di controllare e modificare quattro differenti droidi (e salvarli per usarli in seguito). Questo sistema aumenta l'elemento strategico nel gioco senza comprometterne la velocità e l'azione. In sintesi *Captive*, con tutte le possibilità che presenta, si rivelerà un gioco eccitante. E la sua difficoltà garantisce che non lo finirete in fretta.

◀ **Progettato dalla stessa persona che ha lavorato a *Guerre Stellari***

All'inizio è l'estetica ad attrarre, poi l'interesse sui tempi lunghi dipenderà sia dalla grandezza e complessità del gioco che dalla possibilità di migliorare le proprie risorse e salvarle per usarle in seguito. Non se ne può fare a meno.

K-VOTO **930**

G IQ A KK

AMIGA

La versione su Amiga di *Captive* promette veramente bene. Ben progettato, la grafica fornisce esattamente l'ambientazione più adatta e si unisce a un accurato sonoro stereo. Captive sembra avere le carte per eguagliare il successo di *Dungeon Master* - e in più non richiede un mega obbligatorio!

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

UN NOME SPECIALE

Captive è nato come *Project X* e la redazione della rivista inglese ACE ha indetto una gara tra i suoi lettori per deciderne il nome. Ha vinto John Millward di Dudley, (nella foto). La sua proposta è stata, naturalmente, CAPTIVE e gli ha fatto vincere un Gameboy e una raccolta di software Mindscape, oltre ad essere citato fra gli autori nella schermata di presentazione.
Sarebbe bello che concorsi come questo potessero essere organizzati anche in Italia, ma per il momento non è possibile a causa di problemi legali dovuti alla complicata legislazione italiana in fatto di concorsi. Chissà, un giorno la legge potrebbe cambiare. Noi lo speriamo...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

"Credo che prenderò 2000 libbre di bombe ed un paio di cannoncini gatling". "Li usa subito o vuole che glieli incarto?"

CIP

5 / 0 — livello interesse — ora, giorno, settimana, mese, anno — PC

Come molti simulatori di volo, *SU25 Stormovik*, vi terra impegnati a lungo mentre imparate a pilotare l'aereo e a completare le varie missioni senza precipitare al suolo. Il gioco interesserà anche gli appassionati di simulatori ai quali interessa soltanto volare a bassa quota...

K VOTO **850**

G 8 · QI 7 · A 3 · FK 7

IBM PC

Il gioco utilizza al meglio la grafica EGA nelle schermate statiche e la nitidezza e il movimento della grafica a poligoni pieni è al solito livello di qualità della EA. Non si può dire altrettanto per il sonoro però. Vi fa venire la voglia di pregare perché un giorno anche il PC abbia il chip sonoro dell'Amiga. Quello che conta, comunque, è la velocità che i programmatori sono riusciti a ottenere viste le limitazioni della macchina.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC L40000 · OCTOBER

Non sono previste altre versioni

STORMOVIK

A caccia digloria della madre Russia con questo simulatore di Top Gun sovietico della ELECTRONIC ARTS.

Siamo nell'anno 1991: l'Unione Sovietica, nel tentativo di mantenere il suo status di paese comunista, è in guerra contro un esercito di ribelli e gruppi terroristici di estrema destra, che operano partendo da basi situate sull'altro lato della cortina di ferro.

Tutto questo è un pretesto per mettere il giocatore ai comandi del più moderno aereo da attacco al suolo dell'aviazione sovietica, il Sukhoi SU 25 Stormovik. Appositamente progettato per l'esecuzione di missioni a bassa quota contro bersagli al suolo, l'SU-25 è considerato uno dei migliori jet da attacco del mondo ed è estremamente difficile da abbattere. Nelle vesti di un giovane ma promettente pilota di Stormovik il giocatore entra a fare parte dell'élite dell'Armata Rossa, l'aviazione. Davanti a lui la prospettiva di eseguire pericolose missioni di attacco al suolo contro avversari muniti di sofisticati sistemi difensivi e carri armati sottratti all'esercito regolare.

Essendo reclute fresche di accademia, è consigliabile prima effettuare alcune missioni al simulatore in modo da familiarizzare con l'aereo e con i suoi sistemi d'arma (anche i fan di *Falcon* ed *F-19* dovranno fare mente locale, visto che l'equipaggiamento è sovietico).

L'addestramento inizia con una missione di bombardamento nella quale occorre effettuare la giusta scelta di bombe e missili. Poi, tutti in cabina di pilotaggio: motore, flap... azione! La prima cosa che si nota dell'SU-25 è la sua velocità; lo scenario a poligoni pieni schizza via a destra e a sinistra del parabrezza con rapidità allarmante ed è opportuno tenere d'occhio costantemente l'indicatore di altitudine sull'HUD se non desiderate toccare nuovamente il suolo... un po' meno delicatamente.

Ooops, siete morti - ma la vostra lapide rammenterà alle generazioni future che... ecc...

L'aereo risponde al joystick in modo estremamente sensibile: spostamenti lievi sono sufficienti per eseguire la maggior parte delle manovre, mentre smanettate convulse avranno come conseguenza un rapido ritorno al suolo.

Stormovik è ambientato in un periodo che va dal 1991 al 1993 e ogni anno ha il proprio elenco di missioni da compiere. La difficoltà di queste missioni aumenta man mano che il conflitto contro i terroristi assume dimensioni maggiori. Selezionando la missione si viene informati sugli obiettivi e sulla locazione dei bersagli, sulle armi disponibili e su quelle che il nemico utilizzerà contro l'aereo.

Stormovik è uno dei simulatori di volo più fluidi e rapidi che abbia mai visto per PC. Il programma supporta i modi grafici CCG EGA, MCGA e Tandy. Il sonoro è composto dalla solita collezione di "beep" tipica del PC, ma è vero che quando si è impegnati a mitragliare un convoglio di camion volando a 15 metri di altezza è difficile notare gli effetti sonori. Un aspetto del gioco che

Vista panoramica di una base aerea sovietica tra le steppe della Grande Russia...

mi è piaciuto molto sono le missioni notturne, dove si vola avvolti dalla nebbia e senza un orizzonte visibile. Il gioco comprende numerose viste, dalla cabina di pilotaggio alla torre di controllo (uno standard ormai per i simulatori di volo). Inutile dire che il manuale è completo e ben fatto e vale la pena spenderci qualche minuto a leggerlo prima di alzarsi in volo.

Niente è nuovo o sorprendente in *Stormovik*, ma come simulatore di volo per PC è veloce, ben programmato ed impegnativo. Allarme, Ivan, carri T-72 a ore 11!

NB - Al momento di andare in stampa alla EA non hanno ancora deciso il nome definitivo del programma. Stormovik è attualmente il più quotato...

NOTE SUL SU25

Questo simulatore di volo è basato sull'SU-25 "Frogfoot" (denominazione NATO) o "Stormovik" (denominazione sovietica), l'equivalente russo dell'A-10 "Thunderbolt". Si tratta di un aereo a supporto ravvicinato e ricognizione. Con un equipaggio di un pilota, una velocità massima di 546 nodi ed un raggio operativo di 345 miglia, lo "Stormovik" è diventato famoso durante il conflitto in Afghanistan, dove, insieme all'elicannoniera Mi-24 "Hind", rappresentava il principale strumento aereo nella guerra contro i ribelli. La sua ampia apertura alare gli permette di trasportare un numero impressionante di armi: due lanciarazzi da 57mm sotto ogni ala, bombe a frammentazione multipla ed una mitragliatrice Gatling per attaccare bersagli non corazzati. È inoltre in grado di trasportare missili a guida laser e missili aria-aria per difendersi dai jet nemici.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LA SFIDA DEL FUTURO

Come mai la PSYGNOSIS sta investendo tanti soldi nello sviluppo dei giochi?

Uno stile di gioco più sofisticato, nuove e rivoluzionarie tecniche grafiche, addirittura delle sequenze di introduzione migliori: questi sono solo alcuni dei miglioramenti che la Psygnosis si ripromette di introdurre nei giochi che realizzerà nel prossimo futuro. I lettori di Kappa hanno già visto *Shadow of the Beast 2, The Killing Game Show, Awesome, Walker* e *Puggsy* (sul nº 19). La Psygnosis sta lavorando anche a questi altri giochi: *Obitus, Carthage* e *Nitro*. Quando avremo a disposizione le versioni definitive dei giochi potrete leggere la recensione!

OBITUS è un gioco che si allontana radicalmente dallo stile tipico della Psygnosis. Si tratta di un gioco di ruolo fantastico, con diverse prospettive e una grande giocabilità. All'inizio disponibile su Amiga e ST, apparirà anche su CD-ROM; si parla anche di una versione CDTV.

CARTHAGE. Un wargame strategico ambientato in epoche remote. Animato da una sequenza di corsa su carro (che vedete qui) e da una mappa generata da frattali. Disponibile a ottobre su Amiga e ST.

NITRO per Amiga e ST. Una simulazione di corsa semplice, molto coinvolgente, a tre giocatori, secondo lo stile del coin-op della Sega *Hot Rod*.

OPERATION HARRIER

Dagli ai "Guerrafondai di Bagdad"!

Lo sparatutto va in Medio Oriente con la US GOLD

Cinque anni dopo le polemiche suscitate da *Raid Over Moscow*, la US Gold torna sull'attualità, questa volta con uno sparatutto ambientato in Medio Oriente. Siete pronti a sparacchiare sui "guerrafondai di Bagdad"?

Certe fanatiche potenze mediorientali hanno acquistato testate nucleari e ora minacciano la stabilità del mondo. Siete il pilota del versatile jet Harrier a decollo verticale e state navigando in qualche punto del Medio Oriente a bordo di una portaerei USA. Il vostro compito quale esperto pilota dell'Harrier è di riprendere possesso dei terribili ordigni nucleari. Si può riuscire solo completando un certo numero di missioni contro il nemico prima di effettuarne la "cattura".

Operation Harrier è stato realizzato dalla Creative Materials (quelli di *Rotox*) e usa la stessa tecnica Rotoscape. Il vostro jet si vede dall'alto e tutto quello che ci sta sotto ruota fino a 360 gradi.

Dopo le disposizioni dell'ufficiale al comando (un tipo un po' fuori) si selezionano le armi necessarie al vostro velivolo, scegliendo tra i missili a ricerca calororica o i missili "normali", le bombe da 5001b o da 10001b.

Il vostro jet viene mostrato sul ponte della portaerei, pronto per il volo, poi pollici su, e si parte. La maggior parte delle missioni sono bombardamenti aerei contro navi e bersagli nemici a terra. Bisogna stare attenti ai jet e agli elicotteri nemici - troppi colpi dai missili aria-aria e precipiterete in fiamme, esponendovi ad una umiliante lavata di testa da parte del vostro superiore. Completate ognuna delle missioni e avrete la possibilità di riprendere gli ordigni nucleari e salvare il mondo.

Operation Harrier è una delusione - lo scenario e lo schema di gioco sono proprio banali. Più lo giocate, più lo schema di gioco e la grafica si fanno monotoni. Il Rotoscape che funzionava così bene in *Rotox* qui perde la sua originalità e forse dovrebbe essere adottato solo nello spazio. Se la US Gold vuole ancora flirtare con i fan di sparatutto aerei deve produrre qualcosa di meglio.

Non c'è molto che possa far raccomandare questo gioco. Il banale e ripetitivo schema di gioco, la mancanza di velocità e la grafica sotto tono servono soltanto ad affondare quello che aveva i numeri per essere un buon gioco. Gli incalliti fan di sparatutto non ne saranno impressionati e il Rotoscape non sembra più così rivoluzionario.

K VOTO **613**

G 6 — QI 5 — A 10 — FK 7

AMIGA

La grafica discreta dello schermo dei titoli è seguita da una grafica piuttosto banale nel gioco vero e proprio. La colorazione e il dettaglio sono insufficienti, specialmente nel mare e nella terra sotto l'Harrier e persino i missili e le esplosioni sembrano innocui. Il suono è di buon livello con una indiavolata colonna sonora e la musica di Kevin Collier. In definitiva sembra un gioco in pre-produzione, con effetti e musica forniti da una audiocassetta.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Simulcra, a prima vista può sembrare un gioco complesso, ma dopo qualche partite si cambia subito idea. La giocabilità è coinvolgente e attraente nello stesso tempo e terrà molti giocatori incollati al video per qualche tempo. Purtroppo, dopo un po', la mancanza di un sistema di password per i livelli superiori (ce ne sono ben 30) potrà diminuire l'interesse (ma forse non tutto è perduto - vedere qui sotto)

K VOTO **936**

G 9 · QI 3 · A 7 · FK 9

ATARI ST

Eccellente. Altamente raccomandato ai fan degli spara e fuggi, ma anche ai giocatori "normali". La grafica è perfetta - non eccezionale a dire il vero, ma ogni pixel è indirizzato alla giocabilità. La versione recensita era quella definitiva, ma sembra che alla Microprose qualcuno stia pensando, tempo e RAM permettendo, di inserire un sistema di password per aumentare la longevità di questo magnifico prodotto (vedere la CIP)

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000	IMMINENTE
AMIGA	L59000	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Simulcra **utilizza una mappa "a griglia" simile a quella di *Virus*, ma che include blocchi vuoti, introducendo una combinazione di azione sia a terra che in aria.**

SIMULCRA

La MICROSTYLE si lancia nella guerra computerizzata del futuro e produce uno spara e fuggi davvero sensazionale.

Nel remoto futuro tutte le guerre sono decise in enormi simulatori. Tuttavia un virus particolarmente "maleducato" ha proiettato il combattimento nel mondo reale provocando l'invasione di orde di piloti simulati assetati di sangue (non tanto simulato...) e pronti a disseminare rovine per tutto lo spazio conosciuto. L'obiettivo dell'eroe di turno è di entrare nella "Matrice di Guerra" e distruggere gli altri apparecchi, oltre naturalmente alla Matrice stessa.

Per fare ciò dispone di un sofisticato Veicolo di Ricognizione della Superficie (SRV) con ali curve che gli consentono limitate possibilità di volo. Spesso si incontrano delle linee rosse che, essendo campi di forza, non possono essere superate. Il compito principale consiste nel localizzare il proiettore di energia che li rifornisce e distruggerlo, in modo da riuscire ad avanzare.

Simulcra rasenta la perfezione, invitando a prima vista a un confronto con il classico *Virus*. L'SVR ruota per 360 gradi e può volare e essere guidato come un mezzo terrestre.
Sia la rotazione che l'ombreggiatura sono eccellenti e il gioco comunica una sensazione molto realistica di velocità. I combattimenti sono furiosi e velocissimi e si può aumentare il potenziale simul-bellico dell'SRV con molti gadget supplementari, quali radar, velocizzatori, missili semi-intelligenti, schermi, un sistema di individuazione del bersaglio e vite extra.

Il risultato è un veloce spara e fuggi a 3D che nella giocabilità ricorda vagamente *Resolution 101*, ma contiene elementi sia di *Falcon* che dil *Virus*. Oltre a questo, la forma della Matrice costringe a vedersela anche con un labirinto. Gli effetti sonori sono superbi e aumentano la sensazione di velocità. Come se non bastasse il programma è completato da una stupenda sequenza introduttiva.

Un gioco perfetto: bello da vedere, bello da sentire, bello da giocare!

K gioco K

SPECIFICHE

Il sistema grafico a 3D vettoriale rappresenta solidi 3D pieni con ombre e intensità di luce differenti sulla superficie. Il sistema permette che solidi 3D pieni e a linee siano combinati insieme liberamente sullo schermo. Sono impiegati anche punti e superfici trasparenti/semitrasparenti.

Il codice-macchina del gioco prevede fino a 252 oggetti (escluso il giocatore) presenti sulla mappa. La velocità del gioco è indipendente dalla complessività dello schermo, cosicché ogni livello ha una velocità più o meno costante che non dipende da quello che appare sullo schermo. Gli effetti speciali delle esplosioni sono ottenuti tramite un efficientissimo controllo delle particelle esplosive che ne può muovere fino a 100 contemporaneamente!

GUERRA TOTALE

Per dare più varietà a in un gioco già di per sé avvincente, la Microstyle ha previsto un incredibile assortimento di nemici. Innanzitutto ci sono le torrette laser, gli avversari più comuni, che girano lentamente su se stesse fino a inquadrare il bersaglio, su cui sparano crudelmente. Per i corridoi gironzolano diversi veicoli di terra, come jeep e piccoli carri armati, gironzolano per le strade, per i quali basta, per fortuna, un solo colpo. Quindi si incontrano i mega-tank che possono essere eliminati solo coi missili, ma quando esplodono, si può assistere ad una sequenza molto soddisfacente, nella quale prima salta via la torretta, poi il carro stesso crolla miseramente al suolo, con effetti sonori terrificanti. Durante il gioco si può inoltre accedere a uno schermo con una mappa per una pianificazione strategica.

Grafica solida, con 252 oggetti (escluso il giocatore) e 100 particelle esplosive!

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MURDER

La caccia all'indizio della US GOLD

Non ci vuole molto tempo a fare progressi nelle investigazioni e una volta che il brivido di risolvere il caso vi è entrato nel sangue, niente può fermarvi. L'elemento di casualità presente nel gioco fa' si che non esistono due giochi completamente uguali Uno di quei giochi a cui potrete tornare di tanto in tanto.

K VOTO **805**

G 7 QI 8 A 4 FK 7

AMIGA

I progettisti hanno cercato di riprodurre un'atmosfera tipica da fim noir degli anni '40 e ci sono riusciti! Il realismo dei personaggi, la grafica in bianco e nero ricostruiscono proprio il clima giusto. Il sonoro si limita ad alcuni effetti sporadici, ma questo non toglie nulla alla validità del gioco. Un prodotto coinvolgente e divertente anche se per giocarlo bisogna pensare un bel po'.

K VOTO **795**

G 6 QI 8 A 3 FK 7

IBM PC

Non è molto diversa dalle altre versioni anche se, naturalmente, la grafica è un po' meno efficace e la caratterizzazione dei personaggi risulta leggermente compromessa. La giocabilità comunque è identica forse a volte un po' più lenta, soprattutto quando alcuni personaggi si muovono sullo schermo. Ma rimane sempre assai coinvolgente.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO
ST	L29000d	IMMINENTE
C64	L18000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

In *Murder* siete un investigatore privato e avete due ore a disposizione per trovare l'arma del delitto e smascherare il criminale.

L'impressione iniziale è molto positiva. Ci sono milioni di trame diverse, poiché tutti i personaggi e gli avvenimenti vengono generati casualmente all'inizio della partita. Ciò mantiene vivo l'interesse anche dopo che lo avete risolto una volta e significa che, indipendentemente da quanto lo giocate, ogni investigazione porterà alla luce enormi quantità di false piste.

Una tipica scena del gioco. Una qualunque di queste persone potrebbe essere l'assassino. Che fine avrà fatto l'arma?

Lo schermo mostra la stanza in cui vi trovate e una serie di icone. Cliccando sugli oggetti e sulle persone si rivelano identità e informazioni, mentre premendo sulle uscite vi spostate per la casa. Potete fare un sacco di quelle cose tipiche degli investigatori impiegando le icone, tipo interrogare qualcuno, esaminare un oggetto per trovare eventuali impronte digitali, leggere/scrivere appunti o fare un arresto, sempre che abbiate l'arma del delitto come prova.

Per essere un gioco che sembra basato sull'azione, c'è in realtà molto meno controllo fisico di quello che ci si aspetterebbe. Tutto quel che fa il personaggio su schermo è il risultato di un comando, il che può creare qualche problema poiché gli altri personaggi potrebbero essere più rapidi di voi - capita ad esempio che questi lascino la stanza mentre state armeggiando con il comando per interrogarli.

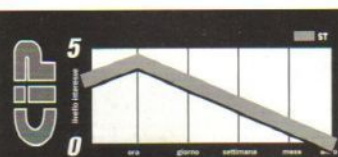
Gli interrogatori sono semplici. Ci sono tre menu che elencano tutti i personaggi, i posti e gli oggetti del gioco. Mischiando questi tre menu, si possono costruire semplici domande su situazioni specifiche, alle quali la maggior parte dei personaggi risponderà dicendo di aver visto il maggiordomo prendere il calice di vino o semplicemente che non ne sanno nulla. L'assassino non si incriminerà mai da solo.

Bisogna trovare anche delle prove. Per dimostrare alla fine l'identità dell'assassino, dovete confrontare le sue impronte digitali con quelle presenti sull'arma del delitto. Per far questo bisogna piazzare qualche trappola - ad esempio lasciare un oggetto nelle vicinanze del sospettato (che quasi sicuramente lo raccoglierà) permette di confrontare le impronte lasciate. È difficilissimo, ma una metà del gioco dipende da questo.

K idea K

Murder è un gioco voluminoso, e uno di quelli che richiedono parecchio tempo per poter essere goduti al meglio. Un pensiero logico è fondamentale, insieme a una grossa mole di annotazioni.

PLOTTING

La OCEAN e i mattoni...

La grafica tutt'altro che eccezionale e il sonoro abbassano l'interesse immediato, ma dopo le prime battute sarete completamente assorbiti dal gioco. E' questione di poco perché subito dopo il gioco tornerà inesorabilmente nello scaffale dei programmi.

K VOTO **710**

G 6 QI 8 A 4 FK 7

ATARI ST

Per quanto riguarda l'estetica, *Plotting* non è per nulla innovativo. Lo schermo è semplice e pulito, ma un po' noioso da guardare. L'obbligatorio protagonista rotondeggiante non è abbastanza simpatico e articolato da catturare l'attenzione, ma la grafica non fa il gioco. Si gioca bene, ma decisamente non "prende" come, ad esempio, *Tetris*. Carino, ma poteva essere molto meglio.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

versioni 8-bit presto disponibili

Plotting è un semplice rompicapo che risulta comunque molto difficile da giocare. Davanti a voi trovate da 25 a 36 mattoncini, ciascuno contraddistinto da uno dei quattro simboli esistenti. Alla guida di una creatura a forma di patata capace di spostare i mattoncini, dovete disporli in una maniera precisa per poterli eliminare. Per distruggere i blocchi dovete lanciare quello che state trasportando contro un altro mattone dello stesso tipo. Il risultato di questa manovra è che il successivo mattone dotato di un simbolo differente da quello appena lanciato viene scagliato nelle vostre mani in modo da poter proseguire.

Sembra facile, ma c'è un problema. Se non ci sono mattoni "demolibili" a disposizione, perdete una delle tre vite. Di conseguenza, vi conviene pianificare parecchio per essere sicuri di non ritrovarvi con le spalle al muro. Dopo un po', cominciano ad apparire degli ostacoli che impediscono il lancio in particolari direzioni e le cose diventano particolarmente pericolose.

Nel bel mezzo di una frenetica partita a due giocatori. La freccia indica dove andrà a rimbalzare il mattone se lo lanciate contro il soffitto.

Insieme al gioco principale viene fornito un "construction set", ma la semplicità del gioco si rivela restrittiva al momento di preparare nuovi livelli. Ad esempio, ci sono limiti molto rigidi riguardo alle possibili posizioni di blocchi e ostacoli. Come editor tuttavia non permette di spaziare molto.

Plotting non sembra possedere lo stesso fascino, soprattutto sui tempi lunghi, di molti altri rompicapo. Non si sa perché, ma alla fine si scopre che quel magico "fattore X" di cui ha bisogno un rompicapo per rimanere interessante manca del tutto. È difficile, ma dopo un po' vi stancherà.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BATTLE MASTER

La MIRRORSOFTdimostra che i giochi da tavolo funzionano anche su computer

5 ST

0 ora giorno settimanz mese anno

Penetrare nel gioco non è molto difficile e una volta calatisi in questo regno fantasy è molto divertente farsi strada lungo i numerosi scenari. L'interesse però è destinato a diminuire considerevolmente una volta giocata una buona parte del gioco e, a quel punto, lo ricaricherete solo di tanto per qualche partita occasionale.

K-VOTO **800**

G QI A FK

ATARI ST

Penetrare nel gioco non è molto difficile e una volta calatisi in questo regno fantasy è molto divertente farsi strada lungo i numerosi scenari. L'interesse però è destinato a diminuire considerevolmente una volta giocata una buona parte del gioco e, a quel punto, lo ricaricherete solo di tanto per qualche partita occasionale.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST/STE	L59000d	IMMINENT
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	IMMINENT

Non sono previste altre versioni

Gli amanti dei giochi di ruolo come *Dungeons and Dragons* e dei tradizionali wargame fantasy da tavolo come *Titan* hanno avuto la possibilità di giocarli sia con metodi convenzionali sia con il computer. Ma i patiti delle battaglie da tavolo con miniature (le regole di Warhammer sono uno degli esempi più noti di questo genere) avevano finora goduto scarsa attenzione da parte delle software house.

Si è cercato di ristabilire un certo equilibrio con *Rorke's Drift* (recensito in questo numero), ma questo gioco è basato su uno scenario reale. *Battle Master* è una battaglia da tavolo fantasy trasferita su computer in cui si ha il completo controllo di un personaggio principale in grado di influenzare con il proprio carisma e la propria personalità un certo numero di seguaci - forse il controllo non è così dettagliato come potrebbe essere in realtà ma è comunque un passo avanti nella direzione giusta.

Il gioco è diviso in campagne ed è ambientato in una terra popolata da uomini, elfi, nani e orchi. Ogni campagna è composta da un certo numero di scenari ognuno dei quali richiede, per essere completato, il ricorso al combattimento, la soluzione di alcuni enigmi o l'uso della diplomazia.

Si può scegliere di controllare uno tra i numerosi leader carismatici di ogni razza così da guadagnare un certo numero di seguaci. Sebbene questi non siano sotto il diretto controllo del giocatore si possono dar loro ordini generici per influenzarne le azioni o la formazione di combattimento. Lo scopo del gioco consiste nel trovare quattro pezzi di cristallo disseminati casualmente nel territorio e di riportarli presso una locazione centrale nota come Watchtower. Per riuscire nell'impresa è necessario affrontare un bel po' di combattimenti, ma c'è anche molto da fare per coloro che amano risolvere enigmi e misteri.

Battle Master rappresenta un interessante diversivo per la PSS, in quanto si distacca dal genere a cui la software house è fedele da anni, ma ben venga se riuscirà ad avvicinare altri giocatori a questo genere.

EKSTASE

Lo strano gioco di programmazione della VIRGIN/CRYO

In questo periodo le idee più strane ed originali sembrano arrivare dalla Francia e giochi come *Kult* o *Purple Saturn Day* confermano questa affermazione.

Anche questo gioco della francese Cryo in quanto a stranezza non scherza e non sorprende il fsapere che sia stato creato da alcuni ex programmatori della Ere Informatique, responsabili dei giochi appena ricordati.

L'idea base di questo gioco (che sarebbe restrittivo definire strano) consiste nel programmare i circuiti cerebrali di un androide femminile lungo gli otto livelli di gioco dai nomi alquanto originali che rappresentano i differenti aspetti della personalità. Ad esempio, Dream Zone controlla i sogni mentre Idea Stimulus agisce sulla creatività. Il livello più bizzarro, ed anche il più difficile, è Droid Ecstasis descritto come "uno stato di beatitudine affine al reset" (insomma, vi avevamo detto che il gioco era assai strano).

La programmazione di ogni stadio consiste nel riuscire a far arrivare alcuni impulsi elettrici al cervello attraverso una rete nervosa. Inizialmente bisogna solo usare un cursore per liberare il percorso ma ci sono focolai virali disseminati lungo la rete che liberano virus che possono distruggere alcuni fusibili. Naturalmente questi devono essere rimpiazzati azionando un deviatore e reindirizzando un impulso verso la fabbrica dei fusibili.

Idealmente si tratta di un gioco a due con entrambi i giocatori in competizione per completare prima il circuito, ma se si gioca da soli un comodo simulatore provvede a sostituire l'avversario adattandosi alle tattiche del giocatore.

Ekstase è un gioco molto originale che piacerà sicuramente a tutti coloro che amano pensare velocemente. Ma come spesso succede ai giochi che escono dal seminato non accetta compromessi: lo amerete oppure lo odierete perciò è consigliabile darci un'occhiata prima di comperarlo.

5 AMIGA

0 ora giorno settimana mese anno

Sarete immediatamente catturati dalla grafica e dal suono ma lo sviluppo di una buona tecnica di gioco potrà risultare alle prime battute un po' frustrante. È un gioco che si può amare alla follia per un paio di settimane, ma che in seguito verrà dimenticato per lunghi periodi.

K-VOTO **790**

G QI A FK

AMIGA

Un gioco veloce e colorato. L'animazione delle facce degli androidi è superba così come la colonna sonora che è all'altezza della fama ormai consolidata che i francesi hanno in questo campo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST/STE	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENT

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GOLD OF THE AZTECS

Scopriamo il terribile segreto dell'avventura azteca della US GOLD

Brett Conrad, ex marine ed ex agente CIA, è un atletico ragazzone che non aspetta altro che una bella avventura. L'avventura in questione arriva, sotto forma di una antica mappa dell'Amazzonia sulla quale è indicata la posizione di una perduta tomba azteca. Nella tomba si trovano incredibili tesori - non c'è che da andarli a prendere.

Programmato dalla Kinetica Software, *Gold of the Aztecs* è il frutto di 27.000 ore di lavoro e contiene parecchi megabyte di animazioni e di grafica. L'avventura dinamica procede fluidamente con Brett che si paracaduta nella giungla, si apre la strada sparando fra orde di malefici cacciatori di teste amazzonici e viola i passaggi sotterranei che portano alla tomba azteca e al tesoro. Come se i cacciatori di teste non fossero già abbastanza, il percorso che porta alla tomba azteca è costellato da una gran varietà di

La bella presentazione e la sequenza introduttiva piena d'atmosfera sono quanto di meglio per mettere nel giusto stato d'animo e catturare l'attenzione. L'alto livello di difficoltà generale, unito alla possibilità di salvare la situazione, fa in modo che si torni spesso a giocare questo programma, almeno fino a quando non si entra in possesso dell'oro degli aztechi.

K VOTO **868** — G 9, QI 8, A 9, FK 9

AMIGA

Uno scenario dettagliato e coloratissimo, unito a una bella animazione rende *Gold of the Aztecs* un programma ottimo da vedere e da giocare. Una macabra musica contribuisce a creare atmosfera e a prepararvi per la mortale ricerca. Un gioco difficile e divertente che fa buon uso delle capacità grafiche e sonore dell'Amiga.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

trappole antiuomo che non aspettano altro che far fare a Brett la stessa sorte subita da un gruppo di avidi conquistadores 400 anni addietro.

Per fronteggiare i pericoli dell'Amazzonia Bret è armato solo di una fidata pistola automatica e di un machete. Fortunatamente possiede grandi capacità atletiche e può correre, saltare, arrampicarsi o persino spiccare salti mortali in avanti o all'indietro con i quali togliersi dai guai. Condurre Brett incolume attraverso tutti i pericoli sino alla meta finale richiede parecchia pazienza, nervi d'acciaio e parecchio "smanettamento" sul joystick. Ci vorrà una certa pratica prima di riuscire ad evitare i cacciatori di teste armati

Gold of the Aztecs -bello e molto giocabile, con la piacevole aggiunta di un'opzione di salvataggio.

di cerbottana, gli elefanti assassini e le mortali trappole azteche.

La mappa fornisce a poco a poco una visuale a scorrimento di tutti i passaggi che conducono alla tomba, e come potrete vedere... sono tanti! Non esiste giocatore che possa sperare di superare l'immenso labirinto in una sola partita, per questo motivo, infatti, è stata inserita un'opzione di salvataggio.

In termini di giocabilità, struttura e presentazione, *Gold of the Aztecs* è un gioco molto ben progettato. Gli sprite sono dettagliati e ben disegnati - Brett è il tipico colosso alla Rambo, mentre i cacciatori di teste hanno tutti una bella pancetta prominente. Lo scenario a scorrimento orizzontale della giungla è realizzato ottimamente, colorato senza essere un irreale pugno nell'occhio, mentre l'animazione "da sala giochi" dà al programma un ritmo molto sostenuto.

Ci potrebbe essere bisogno di molto tempo, ma quando si riuscirà finalmente a far arrivare Brett alla tomba vera e propria e a fargli intascare l'oro si proverà una grande soddisfazione - per non parlare dell'incredibile ricchezza! In *Gold of the Aztecs* c'è abbastanza tensione e frenesia da soddisfare la maggior parte degli appassionati dei giochi d'azione.

SHOCKWAVE

Sono scioccanti. Sono affascinanti. Sono gli ultimi giochi della DIGITAL MAGIC SOFTWARE...

Da quando, nel 1988, due ex sviluppatori di software della CRL, Jon Law e Jules Burt, fondarono la Digital Magic Software (DMS) ne è passata di acqua sotto i ponti. Quando lavoravano alla CRL, Law progettava la grafica per le infami avventure horror *Jack the Ripper*, *Wolfman* e *Frankenstein*. Ciò vuol dire che gli ultimi giochi della DMS fanno paura? Beh, giudicate voi da queste foto esclusive di *Shockwave* ed *Escape from Colditz*.

La sequenza del tunnel di SHOCKWAVE al suo meglio - mai sentito parlare di Guerre Stellari? In questo gioco dovete "cercare disperatamente di distruggere orde di alieni che si lanciano follemente contro di voi!" Un gioco solo per Amiga che uscirà in Settembre.

La selezione degli armamenti in SHOCKWAVE. Si possono portare cinque armi, scelte da un assortimento di 15, in ogni missione. Le fabbriche producono anche scudi extra, visori a infrarossi per missioni notturne e un sistema di schermatura radar che impedisce agli alieni di rintracciare la nave per un limitato periodo di tempo.

ESCAPE FROM COLDITZ sfrutta le idee dell'omonimo gioco da tavolo, ma aggiunge un po' di azione da sala giochi. Guidate quattro prigionieri di guerra alleati in un tentativo di fuga da Sonderlager - che non è una birra ma il "campo di lavoro" di Colditz durante la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco in isometria comprende oltre 600 interni. "Se lo volete, potete anche scavare dei tunnel". Disponibile in Novembre per Amiga, ST, PC e C64.

Stiamo volando fra le fabbriche di SHOCKWAVE a bordo della Super-Duper Blastamobile Mark IV. Dovete difendere quattro settori dagli invasori alieni. Sfruttare i filoni minerari, rifornire le piattaforme di estrazione in mare, organizzare gli eserciti nelle foreste e difendere le fabbriche nel deserto.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

RORKE'S DRIFT

I soldati di Sua Maestà sparano contro gli Zulù - proprio come nella realtà!

Il wargame della PLATO/IMPRESSIONS mette di fronte inglesi e Zulù

Gli amanti dei wargame su computer alla ricerca di qualcosa di diverso non potranno che essere favorevolmente impressionati da *Rorke's Drift*, grazie soprattutto all'insolito scenario e al singolare approccio utilizzato.

Questa simulazione è ambientata al tempo delle guerre con gli Zulù - uno dei più terribili esempi di imperialismo inglese del diciannovesimo secolo. Rorke's Drift era il sito di un avamposto inglese, che comprendeva un ospedale e una chiesa, attaccato da 4.000 guerrieri Zulù dopo un primo vittorioso assalto a Isandhlwana. Il piccolo avamposto era abitato da 101 uomini abili e da 36 feriti e malgrado la tremenda sproporzione delle forze in campo i soldati britannici riuscirono a mantenerne il controllo. Lo scopo del gioco è quello di ripetere quell'impresa.

Trattandosi di una battaglia su scala ridotta il programmatore è riuscito a rappresentare ogni singolo uomo diversamente da altri wargame dove un singolo pezzo rappresenta un'intera unità. Gli ordini possono essere impartiti ad ogni singolo soldato; ciò consente un completo controllo fin nei minimi particolari. La battaglia è giocata in tempo reale, ma l'azione può essere fermata ad ogni istante mentre si impartiscono nuovi ordini. È anche possibile velocizzarla limitandosi a ricevere messaggi sull'andamento globale.

Si tratta del genere di gioco che si ama o si odia. Viene prestata grande attenzione ai dettagli, ma il gioco può a volte diventare frustrante (in particolare a causa dell'esecuzione piuttosto meccanica degli ordini). Gli appassionati di wargame che cercano qualcosa di originale e diverso per sfuggire alla noia degli scenari stereotipati ameranno certamente *Rorke's Drift*. Agli altri non resta che provarlo e farsi un'idea.

BREACH 2

L'IMPRESSIONS/OMNITREND migliora il suo gioco di strategia e combattimento

Breach 2 è basato su alcune missioni di combattimento su scala ridotta che devono essere portate a termine da un piccolo plotone futuristico di soldati. Chi avesse già giocato *Laser Squad* della Blade Software può farsi un'idea abbastanza precisa del gioco: si tratta di guidare un ufficiale e un gruppo di soldati semplici in differenti operazioni sulla falsariga di quelle svolte dai marines o dagli SAS.

Il campo di battaglia è formato da una griglia bidimensionale su cui sono segnati muri, porte, foreste, fiumi, boschi e così via. In ogni scenario c'è un obiettivo da raggiungere che può variare dall'eliminazione del cinquanta per cento dei nemici presenti al salvataggio di alcuni prigionieri. Naturalmente anche il tempo impiegato per portare a termine l'operazione è importante e va perciò tenuto in considerazione.

La grafica isometrica sta tornando di moda?

A differenza di *Laser Squad* che impiega una visuale dall'alto, *Breach 2* utilizza una vista isometrica. Quest'ultima scelta rende il gioco più realistico (un po'), ma complessifica l'identificazione dei singoli quadrati. La cosa migliore in *Breach 2* è che la maggior parte dei comandi (tutti quelli usati più spesso) può essere impartita con il mouse; in questo modo il controllo del gioco è un processo semplice e veloce.

Il gioco è diviso in turni della durata (in tempo di gioco) di trenta secondi. Il movimento e le altre attività di entrambe le parti vengono svolte, poco realisticamente, separatamente piuttosto che simultaneamente ed è quindi possibile a un soldato con un numero sufficiente di punti di movimento lasciare il proprio riparo, sparare un paio di colpi contro il nemico e rimettersi al sicuro senza rischiare di essere colpito! Ci sono dieci scenari di varia difficoltà forniti insieme al gioco ed esiste la possibilità che ne vengano resi disponibili degli altri ma nel caso in cui si riuscisse a completarli tutti con successo è incluso un programma per disegnarne di nuovi che permette di creare delle missioni personali da sottoporre agli amici. *Breach 2* è, tutto sommato, una simulazione di combattimento davvero avvincente consigliata indistintamente a tutti i giocatori compresi gli strateghi più esperti.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

UNREAL

Il nostro eroe si avvicina alla fortezza in cui è stata imprigionata la sua dolce amata.

La UBISOFT combina 2D e 3D in questa avventura dinamica graficamente splendida

Unreal riprende il filone ormai trito e ritrito della donzella in pericolo da salvare ed il compito del giocatore consiste nel viaggiare attraverso numerose terre insidiose ed inospitali per raggiungere la propria amata prigioniera nel castello del Difensore del Male. Le terre da attraversare sono rappresentate da livelli in 2D e 3D che si alternano (in maniera non molto rigorosa così non vengono a noia). Ci sono cinque sezioni in 3D tra cui la prima dove il giocatore controlla un drago visto da dietro: bisogna volare (a gran velocità) attraverso un paesaggio preistorico evitando dinosauri e rocce. Le altre sezioni sono simili, ma cambia lo scenario.

I livelli in 2D sono molto più avvincenti e difficili da completare e formano la parte più consistente del gioco. In queste sezioni non ci si può fidare di niente e di nessuno (a parte dell'energia che aumenta la potenza della vostra spada) e anche gli oggetti dall'aspetto più innocuo si rivelano ostili e pronti a frapporsi fra voi e la vostra beneamata Isolde.

La grafica è veramente ad alto livello e conferma la buona fama che i giochi francesi si sono guadagnati nel tempo. Il gioco può essere paragonato a *Shadow of the Beast* ma è nettamente superiore. La ragione è che la grafica di *Unreal* è molto più dettagliata, potranno non esserci tredici livelli di scorrimento parallattico, d'accordo, ma i fondali e i disegni sono migliori di quelli offerti da *Shadow of the Beast*. Il gioco della Ubisoft si rivela invece inferiore all'altro nel sonoro. Intendiamoci, la musica che accompagna il gioco è ben curata e al di sopra della media ma nulla di eccezionale. Gli effetti sonori invece sono eccellenti con i canti degli uccelli e l'ululato del vento resi in maniera molto realistica e che aumentano il coinvolgimento nel gioco.

Concludendo, *Unreal* è un gioco difficile anzi... molto difficile e solo i più capaci e determinati avranno il piacere e la soddisfazione di arrivare allo schermo finale. Tutti gli ostacoli del gioco si possono superare con una certa perseveranza, ma in genere comportano la perdita di molta energia. Questo particolare livello di difficoltà, tale da far infuriare anche il più bonario giocatore, può togliere qualche punto alla giocabilità globale. Ma se vi interessano i picchiaduro a scorrimento con qualche problema da risolvere lungo il percorso allora questo gioco sicuramente vi piacerà.

Non appena caricato il gioco ci si trova davanti ad un livello in 3D molto difficile. Superato questo livello si viene ricompensati dalla grafica eccezionale del livello in 2D. L'interesse declinerà rapidamente quando vi accorgerete della reale difficoltà del gioco ma lo rigiocherete di tanto in tanto anche solo per apprezzarne la grafica.

K-VOTO **890** (G, QI, A, FK)

AMIGA

• I possessori di Amiga troveranno in questo gioco una grafica splendida e degli ottimi effetti sonori, indeboliti solamente da una colonna sonora non proprio all'altezza e da un'elevata difficoltà.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

ANARCHY

La PSYCLAPSE lancia l'ennesimo clone di *Defender*

Una misura abbastanza precisa della qualità di un gioco può essere data dal numero di cloni che riesce a generare. Ad eccezione di *Pacman* e *Frogger*, *Defender* è stato uno dei più copiati. E lo stesso *Anarchy* , come si può intuire, fa parte della schiera.

In questo gioco ritroviamo tutti gli elementi tradizionali che hanno reso intramontabile il classico gioco da bar: un veicolo molto maneggevole, dozzine di astronavi nemiche tutte pronte a rendere la vita del giocatore un vero inferno, un pianeta da sorvolare e un gran numero di contenitori da proteggere. Naturalmente sono stati aggiunti anche degli elementi "nuovi" tanto per rendere il gioco più appetibile. Gli accessori extra (che ormai sono di rigore in ogni spara e fuggi che si rispetti) si guadagnano distruggendo un certo numero di astronavi aliene. Questo clone incorpora anche degli sfondi molto attraenti che si muovono in parallasse, con quattro campi.

Lo scopo del gioco è (chi l'avrebbe mai immaginato...) lo stesso dell'originale cioè rimanere vivi il più a lungo possibile cercando di difendere i contenitori che si trovano sulla superficie del pianeta. L'azione è veloce ed incalzante e, a meno che non abbiate un dito a percussione, vi troverete presto in guai seri. Quello che salva *Anarchy* dall'essere classificato come uno spara e fuggi mediocre e noioso è che non potete passare di schermo in schermo sparando allegramente a tutto ciò che si muove. Dovete dare la priorità alla protezione metodica dei contenitori per evitare che vengano rubati dagli Stealers.

Queste piccole lente creature (gli equivalenti dei Landers nel gioco originale) si trasformano in veicoli più veloci e pericolosi se riescono a sottrarre un contenitore e a portarlo fino al bordo superiore dello schermo. Se perdete tutti i contenitori verrete lanciati nell'iperspazio dove dovrete fronteggiare un numero impossibile di alieni. Non preoccupatevi, a meno che non siate anche voi degli esseri alieni con abilità soprannaturali, non riuscirete a sopravvivere!

Anarchy è un clone molto ben fatto a cui vale la pena dare un'occhiata se ancora non figura nella vostra collezione una versione di *Defender*. Tuttavia chi ha scritto sulla confezione che "*Anarchy* è la migliore versione di *Defender* mai uscita" non ha ovviamente mai giocato a *Starray* della Logotron.

La curva d'interesse è molto alta per le prime ore poi si inabissa paurosamente e inesorabilmente e il gioco diventa terribilmente noioso. Solo una rapa potrebbe giocarlo a lungo.

K-VOTO **625** (G, QI, A, FK)

ATARI ST

Un gioco veloce, frenetico e colorato (alla Jeff Minter senza i cammelli...) con uno scroll parallattico ragionevolmente fluido (anche nella versione ST).

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Un'azione frenetica stile *Defender* con l'aggiunta di un ottimo scorrimento parallattico.

http://speccy.altervista.org/

AVANTI

Mentre con il lancio del CD-TV per Amiga l'intrattenimento su CD fa un passo avanti, K inaugura la sua nuova sezione periodica di Recensioni CD dando un'occhiata al più grande gioco di golf del mondo, ai viaggi verso il Polo Nord e alle notizie di prodotti CD in arrivo...

Anche se per l'Italia l'intrattenimento-CD è ancora una chimera, bisogna tener presente che in altre parti del mondo sta diventando rapidamente una realtà. Il Giappone ha l'FM Towns e numerosi giochi su CD per console, gli USA hanno il mercato CD del PC Engine e sicuramente si occuperanno del Towns molto presto, e il mondo metterà le mani sull'Amiga CD-TV entro quest'anno.

Per questo nasce la sezione Recensioni CD di K, che esporrà quanto succede nel mondo dei dischetti d'argento mantenendo il lettore aggiornato sul meglio del software CD. Insieme alla nostra nuova sezione console, tutto questo garantirà a K un'anteprima assoluta italiana di ogni novità nel mondo del software ludico.

Oops! Siamo finiti in un bunker. Innanzitutto, bisogna scegliere il punto di vista. Con la finestra dell'indicatore di direzione (in alto a sinistra) si può modificare la direzione con grande precisione.

Ecco un superprofessionista che descrive la configurazione del terreno.

Sì, si può anche regolare la posizione dei piedi - fondamentale se si deve uscire dai bunker.

3D GOLF SIMULATOR

La TE SOFT e l'FM Towns hanno portato il golf in una nuova dimensione. E se possono fare tutto questo con un pugno di mazze, una chiazza d'erba e qualche pallina bianca, che cosa mai faranno con un caccia F-19, il cielo azzurro e un carico di missili a ricerca calorica?!?

Ci sono stati giochi di golf e giochi di golf. Dalla preistorica visuale laterale di *Squirrel Golf* (e chi se lo ricorda più?) al più recente *Ultimate Golf* della Gremlin, il gioco si è trasformato in un grande passatempo per computer, anche se spesso non ha riscosso grandi consensi.

Ma questo non è un gioco di golf - è un simulatore di golf. Ed è tutto un'altra cosa.

In *3DGS* il giocatore esordisce nel prestigiosissimo Augusta National Golf Club. Viene mostrata una mini-mappa del percorso della prima buca, poi si passa a osservare a volo d'uccello, il percorso con i suoi ostacoli, le asperità e le oppurtunità che si possono sfruttare a proprio vantaggio. Mentre si "sorvola" il territorio, viene indicato il percorso della telecamera sulla mini-mappa della buca. Uno stupefacente avvio per un gioco stupefacente.

Poi è tempo di impugnare la mazza: un po' di atmosfera con cinguettii campionati provenienti dall'albero vicino e tutto è pronto per il primo colpo. Da questo punto in poi, il programma è talmente ricco di dettagli che si potrebbero insegnare a un principiante tutte le tecniche dello sport in questione senza bisogno di calcare un vero campo. Posizione del corpo, taglio della pallina, controllo del percorso, *putting* - in *3DGS* c'è proprio di tutto.

K VOTO **868**

G QI A FK

FM TOWNS

Presentazione stupenda, uso superbo della macchina, sonoro eccezionalmente autentico, comoda interfaccia utente, manuale esauriente - cosa si può volere di più? Un FM Towns.

PIANO DELLE USCITE

FM TOWNS solo importazione USCITO I

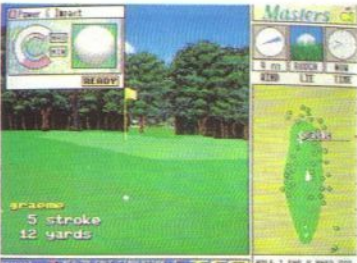
Non sono previste altre versioni

A parte la fedeltà della riproduzione grafica (ogni schermo è riportato nel manuale insieme a una foto della parte corrispondente del percorso reale), gli effetti sonori ultra-efficaci e l'eccellente paesaggio vettoriale, il gioco riesce a profondere grande giocabilità a ogni colpo di mazza. Tutte le opzioni sono estremamente facili da attivare e hanno grande importanza nello sviluppo del gioco. E ci sono un sacco di extra-fronzoli, che vanno dall'evidenziamento del percorso della pallina in aria ai piccoli pannelli con le facce digitalizzate dei grandi professionisti del percorso che si concedono commenti sulle vostre giocate.

C'è un solo problema - *3DGS* al momento è disponibile solo per l'FM Towns. Ma è un ottimo esempio di quale tipo di software ci si possa aspettare dalla nuova generazione di macchine CD che invaderanno l'Europa entro il prossimo anno. È quel che dice anche Graeme Boxall, campione di golf, mentre spiega i segreti del gioco: "Non ci sono parole per descriverlo. È come essere presenti. Questa è l'unica possibilità che mai avrò di giocare veramente l'Augusta National".

Un grazie di cuore alla Psygnosis e alla Mirrorsoft per l'aiuto fornitoci.

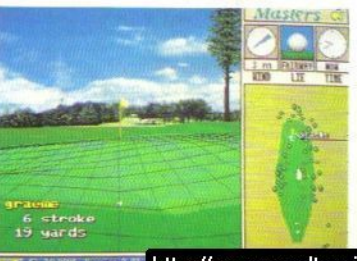
MUSICA, MAESTRO!

Cosa succede quando una compagnia come la Sony (fortissima nel CD) compra una compagnia come la CBS (fortissima nella musica)? Il *Music Data Disk*, ecco cosa. Questo piccolo mostro, delle cui capacità è stata data dimostrazione al recente "Which Computer?" Show di Londra, evidenzia nomi di vari artisti sullo schermo. Cliccando sul nome si vedono le riproduzioni delle copertine degli album realizzati dall'artista. Cliccando sull'album si ottiene una serie di canzoni. Cliccando sulla canzone... si comincerà a ballare al ritmo della musica in CD stereo. Il disco sarà presto in commercio nel formato CD-ROM XA e, si spera, uscirà qualcosa di simile anche per l'Amiga CD-TV.

È tempo di tirare. La banda rossa della forza percorre la scala graduata e quando si preme il pulsante, una piccola macchia rossa si muove sopra la pallina a destra, permettendo di determinare effetto e "taglio".

▼ Una volta effettuato il colpo, c'è una splendida animazione con appropriati effetti sonori. Se la pallina colpisce uno degli alberi, si sentiranno un paio di rami rompersi mentre la pallina ricade a terra.

http://speccy.altervista.org/

DAL DOMESDAY AL DOMANI

Il vecchio: su Laservision la stesa scena mostrata su PC, ma con la rudimentale grafica del BBC sovraimpressa sull'immagine video Laservision. Osservate la sorprendente mancanza di deterioramento tra l'originale in video e l'immagine digitalizzata in VGA.

La tecnologia dei dischi laser ha fatto molti passi avanti dal progetto Domesday della BBC (una specie di censimento su videodisco dell'Inghilterra per celebrare i mille anni dal censimento voluto da Guglielmo I nel 1086 per conoscere l'estensione e il valore del suo segno), in cui si sfruttavano i dischi Laservision della Philips e i computer BBC. La Virgin Interactive è un tipico esempio di società che ha imparato la lezione strada facendo ed è pronta a farne buon uso con il CD-TV della Commodore - e con il CD-I quando farà la sua comparsa.

"Il progetto Domesday era un buon modo di creare la consapevolezza di ciò che si poteva fare con il CD-ROM," dice William Beckett della Virgin Interactive, "ma ormai è un po' obsoleto. Avevamo scritto tutto il codice in BCPL, e oggi non ci saranno più di 1000 unità in funzione nelle scuole. L'Amiga invece è una macchina di cui tutti sanno qualcosa e l'hardware di sviluppo è più accessibile ed economico".

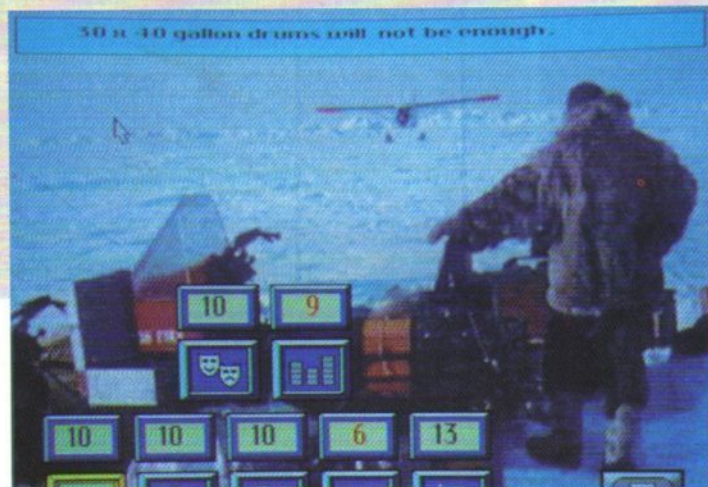
North Polar Expedition della Virgin è il perfetto esempio di come l'evoluzione dal Laservision al CD-ROM e al CD-TV possa influire sullo schema di gioco. Con il Laservision/Domesday, la possibilità di proporre grafica era gravemente limitata dall'hardware grafico del BBC (buono per i suoi tempi, ma difficilmente comparabile agli standard Amiga). C'erano, comunque, animazioni video a tutto schermo come sfondi e un sonoro decente.

Usando il CD-ROM, la qualità dell'immagine è lievemente peggiorata (si vedano le foto di questa pagina), ma la capacità di proporre buona grafica e costruire un più vasto e complesso scenario interattivo compensa sufficientemente questa mancanza. Il solo altro problema è che non si possono ottenere contemporaneamente immagini e suoni dal CD-ROM.

Con l'Amiga CD-TV, però, si hanno riproduzioni grafiche addirittura migliori, e si può miscelare la grafica con il sonoro. Non si ha ancora il *Full Motion Video* del Laservision (vedi K 18), ma l'intero sistema è molto più potente in termini di interazione. E la Commodore ha già promesso per il futuro un modulo aggiuntivo FMV per il CD-TV. Simili novità si dovrebbero registrare con l'avvento del CD-I.

La Virgin ha anche un'altra interessante novità in cantiere: lo STITCH. Questo sistema operativo addizionale, sviluppato da Tony Green, può essere usato in un gioco CD-ROM per controllare le scelte fatte dal giocatore. In ogni momento, lo STITCH sa esattamente quali scelte siano pertinenti e valide per il giocatore. In parole povere, significa che il programmatore può semplicemente inserire una serie di situazioni differenti e di sequenze animate e lo STITCH le manterrà in un ordine significativo per il giocatore per tutto il corso del gioco. Un'utility veramente potente che potrebbe produrre eccellenti scenari per il futuro.

"Bisogna puntare sul CD," afferma William Beckett. "La gente nel campo del video lavora sempre di più col formato digitale. Un giorno tutto sarà digitale, e i videogiochi su CD saranno capaci di utilizzare tutte le video-risorse che verranno messe a loro disposizione." Il giorno in cui uno scenario CD potrà venir fuori dalla TV, dai film, dalla musica, dalla letteratura, dai cartoni animati e da un buon vecchio codice sorgente non è poi tanto lontano.

La memoria e le capacità di elaborazione del PC sono state combinate con la grande "capienza" del CD-ROM per creare un intero database di informazioni all'interno del programma North Polar Expedition, cui si può accedere come si vuole mediante l'uso di pulsanti "alla Hypercard".

Il nuovo: North Polar Expedition, con la voce digitalizzata e le immagini dell'esploratore Randolph Fiennes, arriva su PC

Sul green - una griglia topografica aiuta a valutare la conformazione del terreno.

Se c'è qualche problema, arriva il suggerimento del golfista-professionista

L'ATLANTE MONDIALE SU CD

World Atlas **della Mindscape per PC sarà presto convertito su CD-ROM per il PC e potrebbe apparire su altri formati CD. Gli atlanti potrebbero essere una gran cosa sui CD, perché (come ha fatto la Mindscape) si possono combinare nozioni geografiche tradizionali (dov'è Forlimpopoli?) con informazioni di carattere culturale, turistico (che si deve fare per andare in vacanza in Nigeria?) e sulle rotte aeree. Il tutto mescolato magari con un gioco alla Trivial Pursuit, musiche etniche e immagini delle varie località: sarebbe il massimo!**

World Atlas della Mindscape, presto su CD. Bisognerà aspettarsi una grafica migliore sul dischetto d'argento?

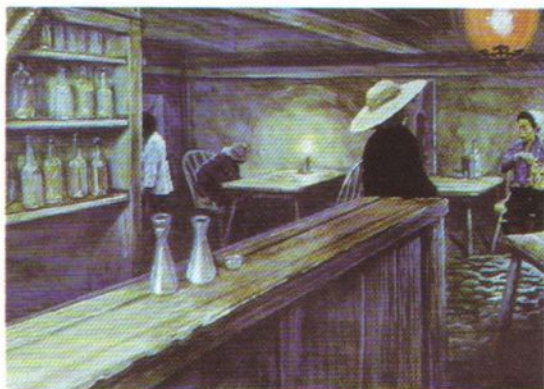
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

I FILM NEI

RISE OF THE DRAGON, della Dynamix. Questa futuristica avventura poliziesca cyberpunk è un gioco interattivo completamente nuovo, realizzato con il nuovo GDS (Game Development System) della Dynamix.

KING'S QUEST V, della Sierra On-Line. Con oltre 10 Mb di dati, il quinto capitolo della saga *King's Quest* risulta essere uno dei più voluminosi giochi per computer mai prodotti. *King's Quest V* sarà il primo titolo a far uso della nuova tecnologia "cinematografica" della Sierra, che si avvale di sofisticate tecniche di animazione in stile hollywoodiano. Ne è prevista la commercializzazione in autunno nelle versioni PC, Amiga, ST, Macintosh e PC CD-ROM.

HEART OF CHINA, della Dynamix. L'azione si svolge nella Cina degli anni '30, all'inizio della rivoluzione cinese. Siete "Lucky" Jake Masters e avete l'incarico di liberare Kate Lomax, la figlia di un ricco investitore americano.

HEART OF CHINA. Il gioco presenta un'interfaccia del tipo "punta e clicca" che rende superflui i comandi da tastiera. Altre caratteristiche di rilievo sono la grafica VGA in 256 colori, dissolvenze cinematografiche e schermate che vi fanno vedere ciò che accade mentre voi state facendo altro.

HEART OF CHINA. Kate Lomax è tenuta in ostaggio da un Signore della Guerra. La sua vita è nelle vostre mani. Nel corso del gioco viaggerete in luoghi esotici quali la Cina, Hong Kong, Kathmandu, Istanbul e Parigi.

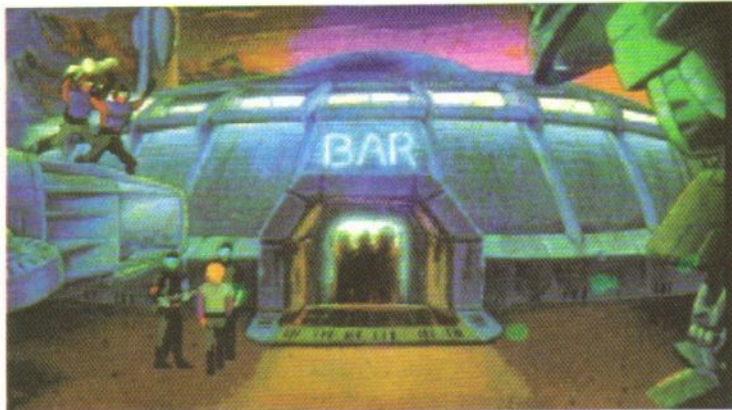
RISE OF THE DRAGON. Questo gioco possiede il feeling e l'atmosfera dell'ormai mitico *Blade Runner* di Ridley Scott e vi offre inoltre l'interazione con una trama di grande spessore mediante un'interfaccia avanzata, ma semplice da usare. Quando sarà pronto potrebbe rivelarsi il gioco dell'anno.

RISE OF THE DRAGON. La ballerina animata e senza troppi veli di questa scena nel nightclub era in origine una ragazza del team della Dynamix, prima che le sue routine di danza fossero digitalizzate e ritoccate per formare sprite animati. Tutti gli sfondi per questi giochi della Dynamix/Sierra sono stati digitalizzati da disegni fatti con l'aerografo con risultati stupefacenti.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

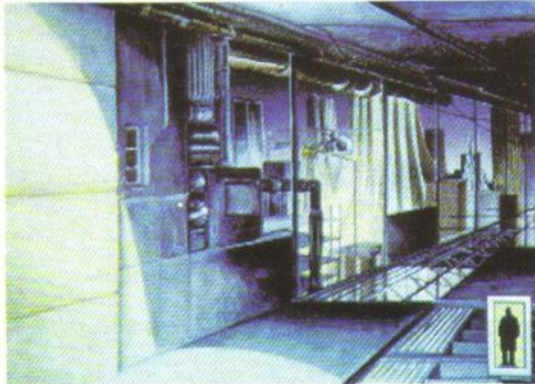
VOSTRI MICRO

La Sierra On-Line e la Dynamix hanno unito le forze per creare dei nuovi giochi interattivi rivoluzionari. Kappa vi offre un'anteprima dei loro incredibili film su CD-ROM...

SPACE QUEST IV, della Sierra On-Line.
Sottotitolato "Roger Wilco and the Time Rippers", *Space Quest IV* può vantare una grafica VGA a 256 colori e le prime scene a scorrimento mai viste in un'avventura della Sierra. Sarà disponibile in autunno, inizialmente solo nella versione PC, sia in formato floppy che CD-ROM. Seguiranno le versioni Amiga, ST e Mac.

Benché questi giochi della Sierra On-Line e della Dynamix siano inizialmente proposti solo in versione PC CD-ROM, non si escludono successive conversioni per il Commodore Amiga CDTV, il Macintosh CD-ROM, il Fujitsu FM Towns ed il NEC PC Engine/Turbografx CD-ROM.

HEART OF CHINA. Nel corso della vostra missione per restituire al padre la signorina Lomax, dovrete avvalervi dell'aiuto di un abilissimo ninja, Chi. Col suo aiuto potrete dare l'assalto alla fortezza del rapitore e salvare l'eroina. La struttura di giocp favorisce l'interazione fra i personaggi, propone diversi enigmi da risolvere e varie simulazio-

"Il vero divertimento interattivo di stile cinematografico è ormai alla portata di tutti i possessori di computer."
Sierra On-Line e Dynamix.

RISE OF THE DRAGON.
"Da buon investigatore privato del ventunesimo secolo, girovagate per la città piena zeppa di criminali cercando di risolvere il più oscuro, pericoloso e mortale enigma della vostra carriera." Scene e sequenze sono rappresentate esattamente dal vostro punto di vista, come se vi trovaste effettivamente sul posto.

MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM della Sierra.
La nuova gamma di giochi della Dynamix/Sierra ha scenari da togliere il fiato, fra i migliori mai comparsi su computer. Bill Davis, il vicepresidente della Sierra per lo Sviluppo Creativo che ha alle spalle quasi 30 anni di esperienza nel campo dell'animazione, sta esplorando i limiti della tecnologia della computer graphics. Davis ha raccolto attorno a se' uno staff di oltre 30 disegnatori e animatori provenienti da tutto il mondo.

MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM Contiene colonne sonore in diverse lingue, che vi permettono di ascoltare i personaggi del gioco mentre parlano e cantano in inglese, giapponese o spagnolo. Il gioco dovrebbe uscire su due compact disk questo autunno, nella versione PC CD-ROM.

MIXED-UP MOTHER GOOSE CD-ROM
Si tratta di una versione più avanzata del gioco originale della Sierra On-Line, con sfondi VGA a 256 colori, caratteri animati, colonna sonora stereo e voci digitalizzate.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

The Definitive Simulation of Armoured Land Combat

M1 TANK PLATOON

Available for IBM PC Compatibles and coming soon for Atari ST and Commodore Amiga

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

K vi parla dei più recenti successi nelle nuove versioni per 8 e 16-bit

COMMODORE 64

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
DOMARK; L18000c, d; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; K-VOTO 895

Questo gioco è stato un hit nelle sale giochi e nella versione ST dove la cosa più notevole è la grafica ben definita e colorata, in stile cartone animato. Sul 64 è ovviamente più grossolana e in qualche modo la scelta cromatica ricorda i giochi per lo Spectrum - pochi colori e quei pochi sono veramente indecenti (l'infelice scelta comprende un verde marcio, un blu scuro, un bianco panna e così via).

Il sonoro invece è splendido, in special modo il motivo d'apertura dall'atmosfera davvero curiosa. La musica che accompagna il gioco è un po' ripetitiva ma, dal momento che può essere eliminata, non rappresenta un grosso problema.

Anche il gioco risulta leggermente ripetitivo, ma è sufficientemente coinvolgente e alla fine di ogni partita viene voglia di giocarne ancora una. In definitiva, un gioco che non può mancare nella collezione degli amanti della versione da bar ma, per quanto riguarda gli altri giocatori, conviene provarlo prima di comperarlo.

K VOTO: 705

Escape/Commodore 64

KLAX
DOMARK; L18000c, d; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; K-VOTO 880

Quando questo gioco fece la comparsa nelle sale giochi fu subito accolto positivamente per via della struttura semplice ed avvincente allo stesso tempo. Ma può il passaggio tra il coin-op e il 64 averne intaccato i pregi?

Klax/Commodoe 64

A prima vista *Klax* per 64 non è nulla di speciale con quei colori anonimi e la grafica approssimativa. Il suono è quasi assente e quello che si sente è estremamente scarno, ma riguardo alla giocabilità... il buon vecchio 64 dimostra che può ancora battere tutti se solo trova il programma giusto! La versione per il Commodore è infatti la migliore tra tutte le versioni che abbiamo giocato (compreso quella originale da bar). È difficile dire il perché, siccome tutte le versioni sono molto simili tra di loro, ma c'è qualcosa che la rende irresistibile. Un consiglio da amici, compratelo!

K VOTO: 830

MANCHESTER UNITED
KRISALIS; L18000c • L25000d; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU K 17; K-VOTO 845

La squadra inglese è tornata nelle coppe europee e approda sul 64! Il *Manchester* ha già giocato su Amiga e ha vinto in casa senza troppa difficoltà, ma come si profila l'incontro sul glorioso 64?

Primo tempo - Graficamente *Manchester United* è davvero scadente. Gli sprite sono grossolani e colorati molto male. L'animazione è penosa e a volte sembra che il terreno si stia muovendo da solo! Per quanto riguarda la gestione le icone sono ben disegnate, ma anche qui i colori sono una grande delusione (avete mai visto un pallone da calcio verde?).

Man Utd/Commodore 64

Secondo tempo - Il motivetto che accompagna lo schermo di management promette grandi cose. Ma quando ci si addentra nel gioco vero e proprio ci si accorge che il suono è agli stessi livelli della grafica. Se escludiamo il fischietto dell'arbitro e un debole brusio quando viene segnato un goal il gioco è praticamente muto.

Risultato finale - Come avrete probabilmente immaginato da quanto detto sopra, l'unico merito di *Manchester United* sta nell'ottima giocabilità. Purtroppo non è così.
Evitate questo gioco a tutti i costi (Krisalis, cos'è successo?). Davvero una pessima partita, chissà se mi daranno i soldi indietro?

K VOTO: 312

AMSTRAD CPC

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
Domark/Tengen; L18000c; versione ST recensita su K 17; K-VOTO 895

La professoressa Sarah Bellum è stata rapita, insieme a centinaia di uomini, dai "reptilons", una razza aliena. La missione, che consiste nel liberare i prigionieri ad ogni costo e nel distruggere l'installazione aliena, viene affidata alla coraggiosa coppia formata da Jake e Duke.

Il giocatore impersona uno dei due amici mentre tenta di salvare gli uomini dall'isometrico Pianeta X (perbacco, che fantasia...). La versione per Amstrad del famoso gioco da bar dell'Atari possiede tutte le caratteristiche dell'originale: un'azione frenetica per due giocatori, un'area di gioco molto colorata e soprattutto un'ottima giocabilità. La grafica non è spettacolare, ma i piccoli e dettagliati sprite sono molto piacevoli.

L'unico difetto del gioco è il sonoro costituito essenzialmente da noiose esplosioni. *Escape from the Planet of the Robot Monsters* è un gioco molto divertente sebbene possa diventare noioso a dosi massicce. Ottimo per un giocatore, favoloso per due.

K VOTO: 725

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Escape/Amstrad CPC

KLAX
DOMARK; L18000c;
VERSIONE ST RECENSITA
SU K 17; K-VOTO 895

Il rompicapo della Tengen è finalmente arrivato anche su Amstrad ed è valsa la pena aspettare!

Graficamente il gioco è stupendo, con le mattonelle vivacemente colorate che si muovono fluidamente sul nastro trasportatore verso il bordo dello schermo.

Se avete giocato il coin-op vi accorgerete immediatamente di quanto questa versione sia simile all'originale. Infatti conserva tutta la velocità del gioco da bar anzi... è addirittura più veloce! Il sonoro è ottimo e contribuisce a rendere le partite più piacevoli.
Il gioco è molto coinvolgente poiché ogni livello, dotato di uno sfondo diverso, propone nuove difficoltà. Per esempio, in un livello si devono realizzare tre klax per proseguire, in un altro si deve totalizzare un determinato numero di punti.

Senza dubbio un gioco raccomandabile, anche se manca l'opzione per due giocatori presente nelle versioni a 16-bit, sia agli amanti dell'azione sia ai patiti dei rompicapo.
K VOTO: 821

Klax/Amstrad CPC

AMIGA

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS DOMARK/TENGEN; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; K-VOTO 895

Il vostro nome è Jake o Duke a seconda del personaggio che scegliete, il vostro compito quello di salvare numerosi prigionieri, uccidere una marea di robot e fuggire dal pianeta.

Il gioco è ambientato in una fabbrica popolata da prigionieri umani usati come schiavi dagli alieni. Per liberarli basta camminarci sopra e stranamente li vedrete scomparire. Naturalmente ci sono orde di mostri robot pronti ad impedire a chiunque di portare a termine vittoriosamente la missione. Se venite circondati vi potete liberare facilmente dall'indesiderata compagnia con la solita bomba (oh, perché non fanno delle smart bomb per i seccatori?), ma è meglio riservarle per il fastidioso reptilion che compare ogni quattro fabbriche.

La grafica è sempre in stile cartone animato ed è molto simile a quella su ST. Come è lecito aspettarsi, la musica e gli effetti sonori sono migliori sull'Amiga e rendono il gioco più piacevole. La giocabilità, la cosa più importante, è rimasta inalterata. In più il gioco occupa un solo disco invece dei due dell'ST.
K VOTO: 885

Escape/Amiga

RED STORM RISING
MICROPROSE; L59000d;
VERSIONE C64 K-VOTO 814

L'ultima proposta della Microprose per l'Amiga è la conversione della simulazione di sottomarino del 64, *Red Storm Rising*.

La grafica è rudimentale, con le navi rappresentate da rettangoli ed una sequenza ripetitiva per lanciare (e ricevere) i siluri. Il sonoro è limitato ma riesce a creare una sensazione di panico quando i "bip" sul radar diventano più frequenti. La giocabilità è comunque il vero punto debole di *Red Storm Rising* e, dopo un po' di tempo, a causa alla ripetitività diventa una vera noia giocarlo.

Un anno e mezzo fa, sul 64, i quadratini e i bip erano sufficienti a creare un simulatore credibile ed è per questa ragione che il programma ottenne un grande successo. Nel 1990, su computer a 16-bit, è lecito tuttavia aspettarsi un po' più di profondità da un gioco di questo tipo. Detto questo, *RSR* potrebbe forse ancora piacere agli amanti della simulazione e della strategia, ma chi è alla ricerca di un minimo di azione non dica che non l'avevamo avvertito.
K VOTO: 603

Red Storm Rising/Amiga

ATARI ST

Flood/Atari ST

FLOOD
ELECTRONIC ARTS; L49000c; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU KAPPA 20; VOTO KAPPA 715

Flood è l'ultimo gioco dei creatori di *Populous* e diversamente da questi richiede molto meno ragionamento e molta più azione.

È un tradizionale gioco di piattaforme che presenta un'interessante novità: è possibile arrampicarsi su muri e soffitti. Questa opzione apre nuove frontiere e aggiunge inesplorate possibilità all'antica arte del salto tra le piattaforme.

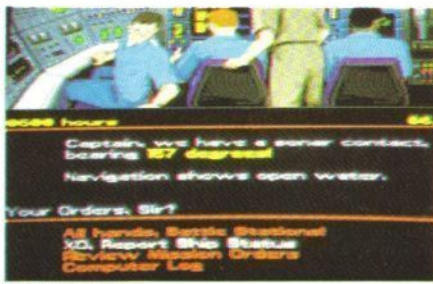
La grafica è fantastica ed è migliorata dal ricorso a colori nitidi e vivaci che danno al gioco l'aspetto di un vero gioco da bar. Il suono conferma la prima impressione, la musica è eccellente e gli effetti sonori ben studiati.

Gli unici due incovenienti consistono nelle lunghe pause tra i livelli e nella facilità del gioco: i giocatori più esperti potrebbero trovarlo troppo semplice. A parte questo, *Flood* è un gioco davvero raffinato che terrà occupati per un po' di tempo molti possessori di ST.
K VOTO: 715

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

le novità "newel" autunno 1990

PAL GENLOCK 2.0

nuovo pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c. banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase. è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key. questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000+ iva

AMIGA SELECTOR
(novità esclusiva NEWEL)

ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: digitalizzatori video (easy/view, digiview, videon) digitalizzatori audi (easysound, prosound...) ed altri accessori come amigafax e naturalmente le stampanti amiga selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. amiga selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il videon II che è corredato da un cavo molto corto. appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!

L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

penna ottica amatoriale per tutti gli amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

disponibile anche nuova versione professionale!

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

VIDEON III°

PER AMIGA 500/2000 PRESTAZIONI MAI VISTE, DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE DIRETTAMENTE A COLORI

IL PREZZO??? ECCEZIONALE TELEFONA!!!

NOVITÀ ASSOLUTA

PC-BOARD PER AMIGA500

NEW "PAL" VERSION

L. 798.000

• pc-board per amiga 500 pal l. 798.000

incredibile con meno di lit. 800.000 puoi avere nel tuo amiga due computer puoi renderlo compatibile ibm in tutto per tutto, compatibile con il mouse, joystick, drive interno ed esterno (anche 5"1/4), parallela e seriale in linea. 1 mb di ram + orologio visto anche sotto amigados, ms-dos ultima versione + utility in omaggio. La scheda completa e semplicissima da installare, si infila nello slot dell'espansione di memoria!!! (nuova versione pal!!!).

ACTION REPLAY NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 160.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" NOVITÀ

**upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo**

L. 15.000

MOUSE SELECTOR NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'amiga contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. utilissimo!!!

L. 29.000

A520 EXPANDER

(novità assoluta esclusiva newel)
finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore tv (a520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare. utilissimo!!!

L. 29.000

DISK-PROTECTOR NOVITÀ

spesso per una piccola distrazione rischiate di danneggiare irrimediabilmente i vostri dischetti da virus, o semplicemente formattandoli ecc. con questo dispositivo hardware potete impedire che si possa scrivere sul disco indipendentemente dalla finestrella del disco, molto utile!

L. 29.000

PROLUNGA DRIVE

prolunga schermata per drive aggiuntivi.

L. 39.000

ALIMENTATORE STABILIZZATO PER AMIGA 500

L. 125.000

220V PROTECTION

spesso molti danni del vostro computer & periferiche (stampanti, monitor ecc.) sono dovuti a sbalzi di corrente, disturbi ed altro, con questa nuova presa multipla appositamente studiata per computer potete collegare fino a 8 apparecchi/periferiche proteggendoli, dotato di interruttore generale, utilissimo (funziona con tutti i computer).

L. 69.000

fish-disk aggiornati al n° 350 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ **ECCEZIONALE**
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

DISPONIBILE A MAGAZZINO L'INTERA GAMMA PROFESSIONALE *AMIGA 3000*

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ATARI ST

THUNDERSTRIKE MILLENIUM L29000d; VERSIONE PC RECENSITA SU KAPPA 20, K-VOTO 895

Thunderstrike / Atari ST

La prima cosa che colpisce di questa battaglia futuristica e simulazione aerea è la sua velocità. Paragonata a una aviosimulazione come F19 o F16 in cui lo scenario scorre a una velocità ragionevole, in *Thunderstrike* la navicella, con motori turbo aggiunti, sfreccia semplicemente come un fulmine. Ancora migliori sono l'incredibile grafica 3D solida e la la facilità di manovra dell'astronave. Solo la sezione audio è deludente. Apparite in uno show televisivo e dovete difendere la vostra base da uno sciame di navi telecomandate. Alcune navicelle quando vengono distrutte si lasciano dietro capsule di energia, motori turbo e scudi potenziati di cui dovete fare incetta volandoci sopra. Trattandosi di uno show televisivo migliori sono le prestazioni e più drammatico l'impatto sul pubblico e migliore sarà la nave che si governerà nel prossimo round.

Uno dei pregi del gioco è la facilità di controllo (al contrario di molte simulazioni di volo) che aumenta il livello di coinvolgimento. Un agile, sofisticato sparatutto.

K VOTO: 885

INFESTATION PSYGNOSIS L39000d; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU K 17; K-VOTO 795

Siete stati inviati sul pianeta Xelos e DOVETE liberare la stazione spaziale Alpha 2 dai suoi invasori alieni. Per fare questo dovete avvicinarvi a ciascuna delle uova aliene e avvelenarle con gas al cianuro. Inoltre dovete distruggere i droidi e la madre aliena.

A questo scopo dovete muovervi per il pianeta e la stazione spaziale a piedi o attivando il vostro jet-pack. C'è un'ampia gamma di oggetti da trovare e identificare; per esempio, dovrete identificare ascensori e computer altrimenti non farete progressi. Capito il funzionamento di base scoprirete che è un gioco sia di esplorazione che di tiro all'alieno e ovodistruzione. C'è un gran numero di piani e stanze da esplorare quindi *Infestation* lo giocherete per un discreto lasso di tempo. La grafica è appropriata, ma non sfrutta a fondo le capacità del computer. Duro all'inizio, poi il mappaggio e la giocabilità prendono il sopravvento.

K VOTO 720

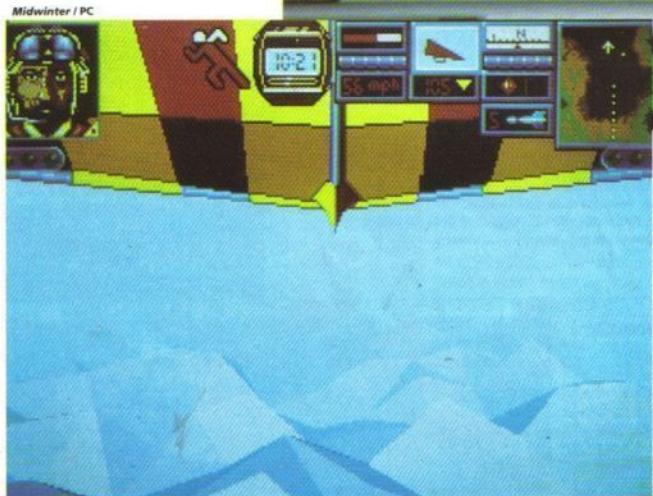
Infestation / Atari ST

AMIGA

THUNDERSTRIKE MILLENIUM L29000d; VERSIONE PC RECENSITA SU KAPPA 20, K-VOTO 895

Si veda la recensione ST per i dettagli del gioco. Ci sono poche differenze tra le due versioni ma l'Amiga ha un suono migliore (come ci si aspettava!). In definitiva un gioco da consigliare.

K VOTO: 885

Thunderstrike / Amiga

Midwinter / PC

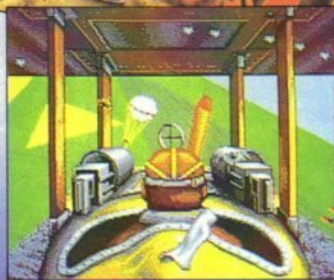
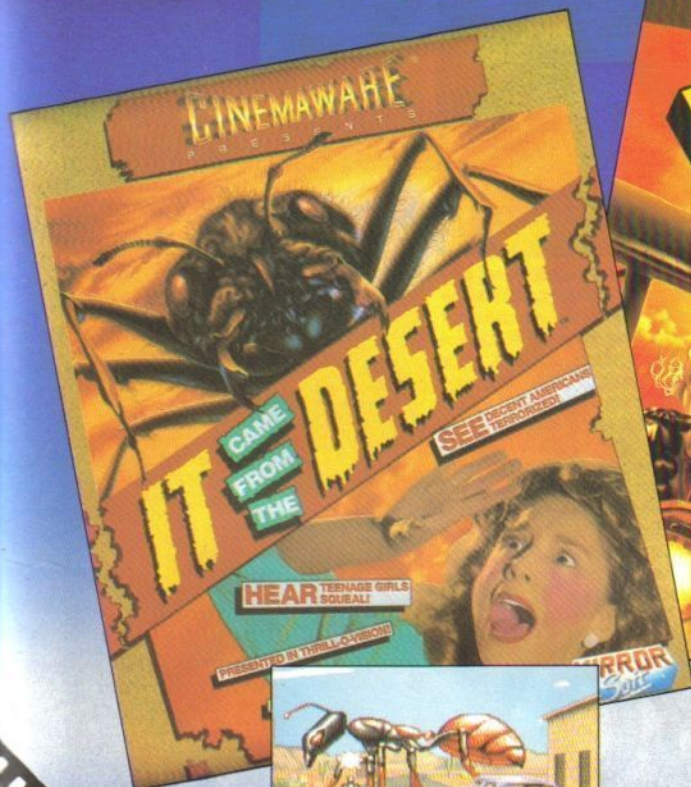
PC

MIDWINTER RAINBIRD L69000d; VERSIONE ST RECENSITA SU K 17; VERSIONE PC RECENSITA SU KAPPA 20 K-VOTO 948

La versione PC di questo gioco di esplorazione, strategia e azione a vettori solidi 3D è praticamente simile alle altre versioni a 16-bit e non ha un bit di differenza. Dovete farvi degli alleati che vi aiutino a scongiurare un piano d'invasione che minaccia la vostra sopravvivenza su un continente ghiacciato nel corso di una glaciazione. Le cose da fare sono tantissime e richiedono una buona padronanza di sci, gatti delle nevi, armi da fuoco e una buona gestione delle proprie risorse e del proprio gruppo. Un grande gioco che merita considerazione da parte di tutti i possessori di PC.

K VOTO 948

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
CINEMAWARE
PRESENTS
CINEMAWARE PRESENTS
IT CAME FROM THE DESERT
SEE DECENT AMERICANS TERRORIZED!
HEAR TEENAGE GIRLS SQUEAL!
PRESENTED IN THRILL-O-VISION!
CINEMAWARE PRESENTS
WINGS
Cinemaware presenta uno speciale tutto dedicato agli utenti Amiga:
IT CAME FROM THE DESERT e WINGS
Dopo avere sperimentato le oscure vicende di Lizard Breath, cimentatevi in una nuova esilarante esperienza. Rivivete in WINGS l'azione, la gloria, l'audacia dei duelli aerei del I° conflitto mondiale nei cieli di Francia durante l'epoca d'oro dell' aviazione.
IT CAME FROM THE DESERT - già disponibile per Amiga (1 mega) insieme a ANTHEADS, l' avvincente data disk - raggiungerà presto anche i monitors degli utenti IBM PC e compatibili e Atari ST.
Insieme all'attesissimo TV SPORTS BASKETBALL!
LEADER
DISTRIBUZIONE
MIRROR Soft
Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Calci da tutte le parti in D DRAGON.

L'ultra-violenza arriva sul Gameboy con la TECHNOS

DOUBLE DRAGON

Dimenticate le tartarughe mutanti, c'è da guidare Billy - il bestione con la mazza da baseball - in questa missione di salvataggio della sua ragazza dalla gang dei Guerrieri Neri.

Double Dragon, il popolare gioco da bar di arti marziali, è stato convertito per il Gameboy. Diviso in quattro missioni, il gioco vi fa attraversare i quartieri malfamati e i mercati della città più la foresta prima di arrivare alla vostra destinazione finale - il covo dei cattivi. Lungo il percorso si incontrano e si liquidano donne sado, punk lanciacoltelli e vari bellimbusti superfedeli al "boss".

La versione per Gameboy è molto più facile da giocare. Al contrario dell'originale da bar qui è messo in mostra l'intero repertorio delle arti marziali: pugno, uppercut, gomitata, volo sulle spalle, calcio, calcio volante, calcio agli stinchi, calcio alla testa e calcio rotante. I vostri avversari non sono tosti come i loro parenti delle sale-gioco. Tipi come Abobo, Lopar, Chintai e i Williams si fanno fuori con poca fatica. Anche qui si raccolgono armi come coltelli, mazze da baseball e granate per seminare distruzione. Un'opzione di connessione consente di giocare in simultanea con un amico - purché abbia un Gameboy e una copia del gioco.

Double Dragon è il picchiatutto che più si avvicina a un film di arti marziali. Preparatevi a un po' di sana distribuzione di ceffoni.

ANTEPRIME LYNX

Un ringraziamento speciale alla ASCII Corporation.

PAPERBOY. Coloratissimo e vitalissimo.

ROADBLASTERS. Conversione dello sparatutto-simulazione di guida della Atari.

RYGAR. A tutto scorrimento.

VINDICATORS. I carrarmati della Tengen attraverso labirinti infestati di alieni.

PAPERBOY

Una nuova conversione per il Gameboy dalla MINDSCAPE

Questo gioco è in circolazione da anni e quello che ha fatto l'ha fatto con successo! All'origine gioco da bar dell'Atari, *Paperboy* è stato convertito per tutti i sistemi, dallo Spectrum al Lynx... e adesso per il Gameboy.

Consegnare giornali nei buoni vecchi States è un'impresa non da poco per un novello strillone. Prima di cominciare, vi viene mostrato il percorso con le abitazioni degli abbonati evidenziate. Poi via sulla strada. Ehi, attenti là fuori!

Se volete collezionare punti dovete consegnare i giornali ai clienti altrimenti questi disdicono l'abbonamento. E non è buona cosa, vecchio mio. Per ottenere punti bonus basta rompere i vetri dei non-abbonati (sfortunatamente sul Gameboy non li si vede andare in pezzi).

PAPERBOY è un gioco unico che usa la grafica pseudo-tridimensionale alla *Zaxxon* con scorrimento dall'alto a destra al basso a sinistra.

Come accade anche nella realtà, le cose non sono così semplici. Diversi ostacoli metropolitani si presentano lungo il percorso. Skateboarder, appassionati di break-dance, cani, recinti, tombini, macchine, lapidi, idranti, spazzatura, trombe d'aria e la morte stessa sono in agguato per sottrarvi una vita se vi scontrate con loro.

Se uscite sani e salvi da un round, un percorso di allenamento vi aiuta a mantenervi in forma per le consegne successive. Chi ha detto che è facile consegnare giornali? Beh, se non ci riuscite potete sempre lavorare in una catena di fast-food.

Gameboy prezzo nc

5

0

GAMEBOY

ora giorno settimana mese anno

K VOTO

816

G QIA FF FK

Movimentata scampagnata attraverso i sobborghi americani, *Paperboy* sprigiona simpatia da tutti i pori e ha una grande dose di umorismo. Lo scorrimento in diagonale funziona bene e il vostro strillone se ne va a far consegne spensierato. Come molte proposte musicali per Gameboy, anche i motivetti di *Paperboy* non suonano troppo bene. Gli effetti sonori fanno il loro dovere con un po' di crash e ciac. I controlli sono un po' difficili. *Paperboy* mantiene tutte le sue promesse, è un peccato però che quella biciclettta non sia attrezzata per la guerriglia urbana.

Gli articoli di giornale testimoniano i vostri progressi in PAPERBOY.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PHANTASY STAR II

P*hantasy Star II* è una importazione americana di un gioco di ruolo in stile tipicamente giapponese. Anche i volti degli eroi hanno strani occhi smisurati e un aspetto a metà tra occidentale e orientale che contraddistingue gli eroi videoludici giapponesi.

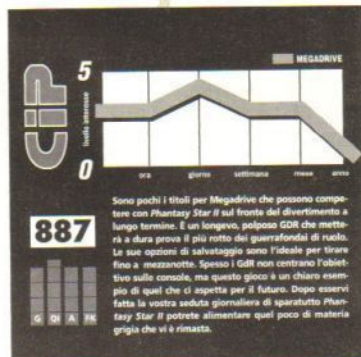
La trama è abbastanza familiare. In un lontano angolo dell'universo tre pianeti girano in orbita attorno alla bellissima stella Algo. Palm è il centro intellettuale ed economico del sistema solare, Mota il pianeta dell'agricoltura e Dezo, il più lontano dalla stella Algo, è completamente sconosciuto.

L'avventura inizia sul bucolico pianeta delle fattorie: Mota. L'onnipotente Cervello Madre controlla tutto su Mota - dalle "Fattorie a Cupola", attentamente gestite, all'ecosistema di laghi e foreste. Ma il Cervello Madre non funziona più perfettamente. Strani mostri terrorizzano il territorio. Formiche di Fuoco, Locuste e Zanzare giganti stanno trasformando Mota in una terra da incubo.

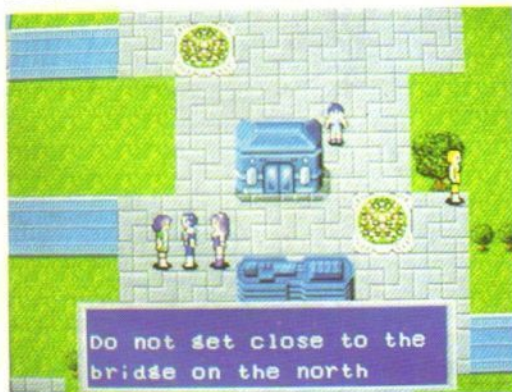
Giochi di ruolo ora anche su Megadrive

Nel bel mezzo di questo sconvolgimento arriva un eroe - proprio voi. Scrivete il vostro nome e iniziate a giocare. Il Comandante di Mota vi spiega la serietà della vostra missione. Dovete trovare una registrazione segreta nel Laboratorio dei Biosistemi, che si spera possa spiegare il cattivo funzionamento del Cervello Madre.

I nostri eroi ricevono buoni consigli nella loro citta natale in *Phantasy Star II*.

La prima cosa che si nota in questo gioco di ruolo per il Megadrive è la velocità della risposta. Praticamente schizza come il fulmine. Le finestre informative appaiono un milionesimo di secondo dopo che avete premuto il joypad. Il sistema di conversazione con i giocatori e l'implementazione delle mosse è quello standard delle console a finestre multiple. Lavorando con i tasti e scegliendo fra le diverse alternative si arriva a una velocissima e coinvolgente interpretazione dell'avventura.

Più degli altri giochi di ruolo, *Phantasy Star II* richiede un sacco di conversazione con i personaggi in cui ci si imbatte durante le varie escursioni. Ci sono indizi, un sacco di avvertimenti, voci e frammenti di pettegolezzi da raccogliere dovunque che il saggio avventuriero conserverà gelosamente per il futuro.

Merita un encomio speciale il Libro dei Suggerimenti di *Phantasy Star II* . Oltre cento pagine a colori di informazioni - schermate di ogni locazione, consigli sul combattimento, sulle armi e sulla scelta degli incantesimi e le mappe di tutte le aree-chiave. Ciò rende il gioco assai più divertente perché evita la maggior parte del lavoro meccanico.

Proprio l'accessibilità di *Phantasy Star II* basterà a convincere chiunque lo provi che il Megadrive è una buona macchina per giochi di ruolo. Queste stratosferiche avventure non però sono il massimo per il vostro portafoglio. Come gioco d'importazione vi costerà sulle 100000 lire.

ESWAT

E il Megadrive fece tremare Robocop...

E*SWAT* sta per Enhanced Special Weapons and Tactics, cioé Tattiche e Armi Speciali Potenziate - un'unità speciale della polizia del futuro, addestrata con armi avanzatissime e in funzione antiguerriglia.

MEGADRIVE
5
0
livello interesse
ora
giorno
settimana
mese
anno
895
G QI A FK

Il Megadrive è al suo meglio nelle conversioni d'azione come *ESWAT*. Sono il suo pane e adesso che i programmatori cominciano a conoscere bene questa macchina si ottengono dei risultati davvero sensazionali. Anche se *ESWAT* si rifà a uno schema alquanto semplice il gioco è abbastanza vario e intrigante da incollarvi al video fino all'eliminazione dell'ultimo boss E probabilmente ci vorrà molto tempo.

In questa conversione del popolare gioco d'azione, la squadra dell'ESWAT deve misurarsi con sei boss del crimine e con i loro potenti eserciti. Prima di entrare nell'elite della ESWAT dovete cimentarvi in azioni di routine, scontrandovi con truppe dell'organizzazione criminale armate di semplici pistole.

Se superate questa prova preliminare avrete a che fare con il primo degli equipaggiamenti speciali. Superbamente disegnato (ricorda *Robocop*) consente una maggiore potenza di fuoco ed è una specie di tuta corazzata a sezioni collegate. Quando un oggetto viene raccolto il prospetto in cima allo schermo mostra il tipo di equipaggiamento di cui ci si è appropriati e quanto resta da prendere.

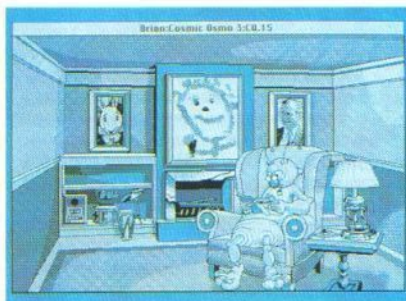
Il livello iniziale di *ESWAT*: un percorso di guerra per aspiranti membri della *ESWAT*.

Oltre alla tuta corazzata il poliziotto ESWAT deve raccogliere anche le icone delle armi più potenti e le icone delle munizioni. Avrete bisogno fino all'ultimo proiettile per sconfiggere i boss del crimine sempre più cattivi. Ogni boss ha uno stile particolare di attacco e richiede l'adozione di differenti strategie per essere sconfitto.

ESWAT è uno "scoppiettante" gioco d'azione e la sua realizzazione sul Megadrive è molto vicina all'originale.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Troppo carini

Cosmic Osmo: la dimostrazione che i giochi "carini" non sono destinati solo ai bambini: per farlo girare serve un Macintosh con hard disk. Quello che conta non sono i singoli personaggi, ma lo stile di caratterizzazione, che supera i confini nazionali.

Quanta "carineria" è tollerabile in un gioco per computer? Una carrellata fra i protagonisti della "tenerissima" invasione

Sin da quando *Pacman* ha generato *Ms Pacman* e la rossa proboscide di *Q*bert* ha fatto la prima comparsa in un coin-op della Gottlieb all'inizio del 1981, i giochi per computer sono sempre stati ossessionati da una predilezione per le carinerie.

Una spiegazione esauriente per questa inclinazione al "carino" non è ancora stata trovata. Il primo motivo che viene in mente è che i videogiochi sono, nella maggior parte dei casi, progettati da adulti per essere giocati da bambini - o da chi si sente bambino. Di conseguenza si presume che orsacchiotti superteneri, roditori, animaletti e personaggi da cartone animato ottengano maggiore successo.

Non sorprende, di conseguenza, che i giochi "carini" dominino incontrastati sulle console, i cui possessori sono prevalentemente giovanissimi. La Nintendo è diventata un po' la IBM dei video-giochi grazie a un personaggio di questo genere - *Mario*. La serie di *Super Mario* ha venduto un mucchio di cartucce in tutto il mondo. Le console sono da sempre specializzate nei giochi "carini". La Colecovision ha puntato sui Puffi (*Smurfs*), il VCS Atari aveva *Pitfall Harry*, la Sega *Alex Kid* e la Nintendo ha l'incontenibile *Mario* - arrivato già al quarto gioco di una serie che riesce a vendere più di cinque milioni di copie a ogni episodio.

Tuttavia la teoria dei prodotti studiati per i giovanissimi non spiega un altro fenomeno, per altro assai interessante da notare: la diffusa popolarità di questi giochi sui grandi computer domestici, e nelle sale giochi, dove i giocatori di solito hanno più di 16 anni, e più in generale fra le persone di tutte le età.

Un motivo importante è senza dubbio la natura dei giochi stessi. Non necessariamente "carino" è sinonimo di "semplice". Anche se somigliano per certi versi ai cartoni animati più commerciali o per lo meno aspirano a quella forma di presentazione, giochi come *Super Mario Brothers*, *Crystal Castles*, *New Zealand Story* o *Bubble Bobble* sono tutt'altro che facili. In effetti uno dei motivi per i quali i videogiochi "carini" spesso raggiungono difficoltà molto stimolanti e coinvolgenti è che ai progettisti è permesso di partire da zero. Quando un gruppo di progettisti della Sega ricevette l'incarico di progettare un gioco che avesse una rana come protagonista, furono costretti a pensare "lateralmente". Il risultato finale fu *Frogger* - un programma di grande successo con uno schema di gioco del tutto originale.

Un altro gioco che raggiunse il massimo dell'originalità fu *Burger Time*, in cui si trattava di preparare degli hamburger facendo cadere sulla parte inferiore di un panino i diversi ingredienti uno dopo l'altro - prima la polpetta di carne, poi l'insalata, le cipolle, il ketchup e i cetriolini sottaceto fino ad arrivare alla parte superiore, il tutto incalzati da nemici costitui-

I PIU' CARINI DI TUTTI I TEMPI	
1 *Cosmic Osmo*	Cyan
2 *Pacman*	Gottlieb
3 *Ms Pacman*	Williams
4 *Little Computer People*	Activision
5 *Pengo*	Sega
6 *Super Mario Brothers*	Nintendo
7 *Alex Kid*	Sega
8 *Q'bert*	Gottlieb
9 *Frogger*	Sega
10 *Monty Mole Series*	Gremlin
11 *Garfield*	The Edge
12 *Hungry Horace Series*	Melbourne House
13 *Road Runner*	US Gold

CARINI MA DELUDENTI	
1 *Postman Pat*	Again Again
2 *Ah Diddums*	Imagine
3 *Who Framed Roger Rabbit*	Buena Vista
4 *Pink Panther*	Magic Bytes
5 *Tom and Jerry*	Magic Bytes

I COIN-OP CARINI PIU' GIOCABILI	
1 *Bubble Bobble*	Taito
2 *Rainbow Islands*	Taito
3 *New Zealand Story*	Taito
4 *Crystal Castles*	Atari
5 *Pacman*	Namco

Pacland della Namco e Grandslam.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rainbow Islands della Taito e della Ocean

ti da uova e salsicce impazzite. I produttori di giochi per computer domestici individuarono subito le potenzialità di *Burger Time*. La Ocean, tanto per fare un nome, produsse un clone intitolato *Mr. Wimpy* - una delle numerose imitazioni dell'originale della Data East.

Molti dei coin-op "carini" più belli sono usciti all'inizio degli anni '80. Negli USA, ad esempio, *Pacman* era diventato una specie di eroe nazionale con pupazzi peluche, fantasmini a molla e addirittura una serie di cartoni animati.

Un altro originalissimo successo "carino" fu *Q*bert*. Questo alieno dalla proboscide smisurata doveva saltare da un cubetto all'altro di una piramide cambiandone il colore, fino a quando non avevano tutti la stessa tinta. Un serpente sibilante lo tallonava per stritolarlo nelle sue mortali spire azzurrine. Alla perdita di una vita seguiva un'imprecazione di Q*bert ("#@$!*") - che in questo modo si guadagnava immediatamente la simpatia di schiere di fan sboccatissimi. Come era già successo con *Burger Time*, la maggior parte delle software house cercò di sfruttarne il successo producendo dei cloni camuffati con una certa intelligenza.

Rick Dangerous della Core Design e Microprose

New Zealand Story della Taito e Ocean

Un lontano parente di *Q*bert* era *Pengo* della Sega. Questo pinguino doveva riordinare dei blocchi di ghiaccio spostandoli a colpi d'ala, liquidando nel frattempo le palline di pelo colorate che lo inseguivano.

A volte capita che la libertà tipica di questo genere di giochi dia alla testa ai programmatori facendoli addirittura esagerare. *Joust*, per esempio, è un po' il *Sergeant Pepper* dei videogiochi. Quando i giocatori videro i cavalieri che svolazzavano su struzzi giganti nello spazio la gente cominciò a chiedersi che cosa avessero fumato - o bevuto - i progettisti.

Jeff Minter nella creazione dei suoi prodotti "carini" ha utilizzato soggetti persino più folli. Titoli come *Sheep in Space (Pecore nello spazio)* e *Mutant Llamas Battle at the Edge of Time (La battaglia ai Confini del Tempo fra Lama Mutanti)* hanno spinto questo genere di giochi a comici limiti di assurdità. Ma non tutti i giochi "carini" sono originali. Anche in questo genere c'è una parte di prodotti banali, in particolare fra i giochi di piattaforme. A metà degli anni '80 ogni società ne aveva uno in catalogo. La Mirrorsoft aveva *Dynamite Dan*, la Firebird *Booty*, la Bubble Bus *Star Quake* e la Gremlin aveva *Monty Mole*, il migliore di tutti.

Bubble Bobble della Taito e Firebird

Tutti questi giochi di piattaforme avevano in comune un eroe "carino" con il quale il giocatore poteva identificarsi mentre cercava di farsi strada fra piattaforme e scale sempre più intricate. Le software house curavano la caratterizzazione di questi personaggi nelle confezioni-vendita e nella pubblicità - oltre che nella grafica dei personaggi stessi. E lo stesso si sta apprestando a fare la Idea con il gioco di Lupo Alberto.

PERSONAGGI CARINI

La Gremlin dimostrò una grande abilità nel commercializzare i propri personaggi "carini". *Monty Mole, Thing on a Spring* e *Jack the Nipper* apparivano sulle illustrazioni delle riviste più vendute. Anche la Hewson ottenne dei successi in questo settore con *Gribbly's Day Out* e *Ranarama*.

La produzione dei personaggi dei giochi carini si è rivelato un affare vantaggiosissimo per molte società. La Nintendo ha costruito un vero e proprio impero commerciale internazionale sulle spalle di Mario. Il logo ufficiale della Nintendo è sempre la scritta NES che compare sulle console, ma tutti i prodotti della società, dalle borse sportive alle giarrettiere, sono collegati in tutto il mondo al faccione sorridente e baffuto di Mario.

Sin dai giorni della Pacmania i commercianti hanno fatto tutto il possibile per sfruttare il successo dei protagonisti di giochi elettronici. È un po' come andare ai concerti rock. Gli organizzatori non si accontentano di spillarvi i soldi dei carissimi biglietti d'ingresso, ma hanno anche la pretesa che compriate gli articoli più disparati: felpe, borsoni, asciugamani, portachiavi, programmi del concerto e via dicendo. Per i videogiochi le cose stanno andando allo stesso modo e, se i cereali per la colazione di *Super Mario* significano qualcosa, la tendenza pare destinata a crescere. Nel caso della Nintendo e di Super Mario questo fenomeno è documentato in tutti i particolari, perché continuano a battere un record economico dopo l'altro; meno note sono invece le vicende di alcuni personaggi di secondo piano resi famosi dai giochi della Nintendo. *Zelda, Link* e la *Principessa Daisy* stanno per diventare famosi, grazie a un film appena uscito negli USA, intitolato *The Wizard*.

Le "carinerie" dei computer domestici non hanno mai avuto alle spalle l'appoggio commerciale di cui si avvalgono i personaggi della Nintendo. Sono in pochi ad avere questa fortuna. Per questo motivo, i loro nomi sono conosciuti solo da una ristretta schiera di appassionati. Ciò che conta, in ogni caso, non sono i singoli personaggi, ma lo stile di caratterizzazione comune, capace di superare i confini nazionali.

SPINGERSI AI LIMITI

L'Activision ha sfruttato al massimo il genere con *Little Computer People*. Ogni personaggio del computer poteva essere "battezzato" dal suo possessore, che passava poi la maggior parte del suo tempo a seguire l'LCP mentre gironzolava per casa, guardava la TV, cucinava e sbrigava tutte le altre comuni ma interessanti attività quotidiane, visibili attraverso una parete trasparente nella casa dell'LCP. Era il massimo nel genere dei giochi carini. Veniva quasi voglia di abbracciare il monitor. Ma la passione per gli LCP è durata poco. Il fascino che la trovata del muro esercitava sui giocatori era controbilanciato da una mancanza di interazione reale e dopo un po' tutti si stufavano di stare a guardare l'ometto e i suoi giri. La Cyan ha sfruttato a fondo l'ampia memoria dei computer più potenti per caratterizzare più dettagliatamente *Cosmic Osmo*. Il panciuto alieno di questo gioco ha la caratteristica di divorare molta più memoria di quanto non faccia un qualunque altro gioco. Alla fine al giocatore saranno note debolezze, abitudini, avversioni e simpatie di *Osmo*. Anche se esplorare il mondo di *Osmo* si rivela alla fine tanto inutile quanto seguire le faccende domestiche di una Little Computer People, il gioco dà un'idea di quello che sarà il futuro dei videogiochi "carini". La potenza del CD-ROM o, come nel caso di Osmo, un sostanzioso hard disk Macintosh, si sono rivelati lo strumento ideale per rappresentare fino in fondo la natura "carina e tenera" di Osmo. Osmo e tutta una serie di nuovi giochi "carini" giapponesi dimostrano come i computer CD-ROM non servano solo per le mega-simulazioni. I progettisti intendono usarli per creare alieni con personalità a tutto tondo e in 3D. Prepariamoci dunque a una rinascita dei giochi carini negli anni '90 - più teneri, graziosi e vivaci che mai.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

AMIGA

ARCADE

Titolo	Prezzo
1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
ROTOX	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

Titolo	Prezzo
•688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M-4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
COMBO RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP. WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

ADVENTURE/R.P.G.

Titolo	Prezzo
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST Vs WEST	49.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Dedic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000
ROMANTIC ENCOUNTERS..	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000

PROFESSIONALI/ITAL.

Titolo	Prezzo
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-I TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES x AMIGA L. 49.000!!!

PROFESSIONALI/ING.

Titolo	Prezzo
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	131.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotitler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/V	68.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000
Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Az.tec Prof.v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online I Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble I Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4D Jr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD*...

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5" Drive Support.
- MS-DOS 4.1+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE: CGA, Hercules, MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

ESPANSIONE 512 Kb per *AMIGA* L. 130.000

MS-DOS

ARCADE

Titolo	Prezzo
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

Titolo	Prezzo
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict: Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	56.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE

Titolo	Prezzo
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanled Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

SIERRA'S HINT BOOK

Titolo	Prezzo
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

AMOS

x AMIGA

Ora e' finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera' i vostri sogni in realta'.
Oggi a sole
L.145.000

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione.
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta.
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA.

I prezzi si intendono **IVA inclusa**

ALEX COMPUTER DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Questo mese interrompiamo le nostre soluzioni a puntate per offrirvi una serie di trucchi e consigli veloci per chiunque ne avesse bisogno.

BLOODWYCH

Ecco una gabola per il modo a due giocatori.

Quando siete attaccati da qualche creatura che sembra un po' troppo vivace per il vostro team, mandate l'altro giocatore a bloccarla da dietro un divisorio di legno. Quindi richiamate l'attenzione del nemico da oltre la sezione di legno che lo separa dai vostri "soci". Il giocatore infatti può comunicare da dietro il muro con l'opzione "COMMUNICATE AND RECRUIT" (meglio se con un autofire). Ora mentre uno dei giocatori cerca di comunicare con loro, l'altro può farli a pezzi senza problemi. Questo trucco funziona con Zendik, Entropy e tutte le altre creature del castello. Parola!

Abbiamo in oltre un messaggio per tutti gli appassionati di *Bloodwich*: un avventuriero disperato ci ha telefonato perché sembra che nella seconda torre ci sia un punto morto, in cui tutto è buio, non si possono lanciare incantesimi e soprattutto non si riesce ad uscirne. Qualcuno ne sa qualcosa?

PIPEMANIA

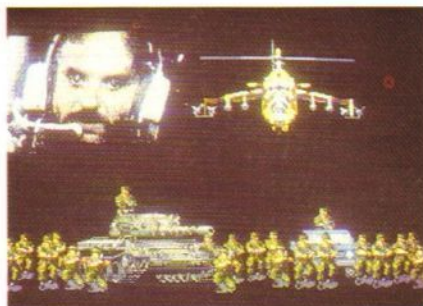
Riempiendo completamente lo schermo di tubi, si ottiene un bonus di 50.000 punti.

DEFENDER OF THE CROWN

(Miniguida allla conquista della corona)

Selezionate Geoffrey Longsword. Per conquistare l'Inghilterra e vivere felici, è consigliabile partire da Clwyd e puntare su Gloucester, perché è la regione più ricca. Se è già occupata, lasciate un solo uomo a guardia del vostro castello e chiedete aiuto a Robin Hood. Quindi dirigetevi con i vostri uomini verso quel territorio. Dovreste disporre di abbastanza soldati per conquistare Gloucester. La seconda cosa da fare è comprare una catapulta e qualche soldato in più. Non preoccupatevi per il momento di cavalieri o castelli. Raccogliete i vostri uomini e andate verso Dorset e poi verso la capitale dei gialli, Cornwall. Dopo averli eliminati dal gioco, avrete qualche chance in più di conquistare la corona. Continuate la campagna attaccando i marroni. Se Gloucester è ancora vostra, assalite Buckingham, la loro capitale - ma solo se la loro armata è distante almeno un territorio dalla capitale, perché potrebbe tornare e rompere l'assedio. Ora dovreste aver eliminato almeno due avversari e avere sotto controllo un terzo della nazione. A questo punto potete scegliere se attaccare direttamente il rosso ed eliminarlo, o prendervela comoda e conquistare un territorio per volta.

UNTOUCHABLES

Mettete in pausa e inserite questi codici (i numeri indicano il livello di partenza e quello a cui si giunge dopo aver digitato il codice): livelli 1/2 - "BRIDGE ROLLS", livelli 2/3 - "MAC N ALLEY", livelli 3/4 - "KID ZAPPING", livelli 4/5 - "A NIT IN TIME".

RAMBO III

(ATARI ST)

Digitate prima RENEGADE nello schermo degli high score poi RETURN. Ora premete 1, 2, o 3 quando appare il fotogramma digitalizzato per scegliere il livello da cui partire.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

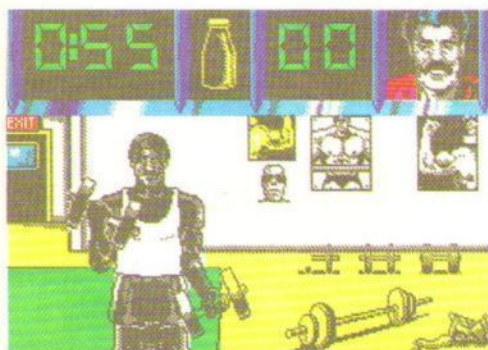
http://speccy.altervista.org/

ROBOCOP

(AMIGA)
Iniziate una partita normalmente, poi mettete in pausa con RETURN. Ora digitate BEST KEPT SECRET con lo spacer e ripartirete con energia illimitata.

CHARIOTS OF WRATH

(ATARI ST)
Premete "." (proprio il punto) più volte per ottenere vite infinite. Quindi, mentre siete in forma di astronave, premete i tasti-funzione per le armi extra. Quando avete scelto un'arma, premete l'asterisco (*) o l'8 (entrambi sul tastierino numerico) per potenziarla.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Quando appare lo schermo dei titoli, digitate HINGSEN.J e dovreste essere in grado di scegliere gli eventi con il tastierino numerico.

NEBULUS

(ATARI ST)
Nello schermo dei titoli inserite HELLOIAMJMP. Ora i tasti F1-F10 vi faranno saltare da un livello all'altro.

ARKANOID 2

ATARI ST)
Nello schermo dei titoli, premete CAPS LOCK e digitate DALEY88. Questo vi farà ripartire dal livello in cui avete appena perso la vita.

MEAN STREETS

I codici di navigazioni sono:
Sonny Fletcher <NC 5170>
David Pope <NC 6211>
Maurice Gribble <NC 8231>
Gideon Enterprises, Frank Schimming <NC 4650>
John Klause <NC 7012>
J. Saint Gideon <NC 3819>
Sandra Larsen <NC 4599>
Bash Dagot <NC 4657>
Blaze Weiner <NC 1715>
Smiley Monroe <NC 3614>
Aaron Sternwood <NC 0439>
Carl Linsky's Office, USF <NC 4663>
Wanda Peck <NC 4621>
Larry Hammond <NC 4935>
Ron Meat <NC 4525>
Tom Griffith <NC 4590>
Jerome Milbourne <NC 4623>
Ed Bradley <NC 7312>
Arnold Dweeb <NC 4610>
*Ron Morgan <NC 1998>
Jorge Valdez <NC 4931>
Brenda Perry <NC 4577>
*Bosworth Clark <NC 9932>
Della Lang <NC 2111>
Sam Jones <NC 0021>
Peter Dull <NC 4674>
Diamond Mine, Map <NC 1700>
Hotel, Matchbook <NC 5162>
Bakersfield <NC 1710>
*Beach House <NC 6470>
Greg Call <NC 4753>
*Carl Linsky's Home <NC 4660>
*Carl Linsky's Leased Warehouse <NC 4675>
*Cal Davis <NC 3720>
*California Lab <NC 8911>
Lola Lovetoy <NC 4603>
Robert Knott <NC 0132>
Harry Rice <NC 1231>

PROPHECY 1 - THE VIKING CHILD

PROPHECY I - THE VIKING CHILD
Le quattro password sono:
DENIS<E> - Porta alla foresta;
BLIZ - Dovrebbe trasportarvi alla Landbridge, ma pare che non funzioni;
SHARKMAN - Porta al Labirinto;
NYMHARSW - Vi fa arrivare al deserto.

PREDATOR

Premere F10 per giocare con il pieno di energia.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

GHOULS 'N' GHOSTS

Digitate Karen Broadhurst per avere vite infinite

HELTER SKELTER (ATARI ST)

Qualche codice...

SPIN=Livello 11 FLIP=Livello 21
BALL=Livello 32 GOAL - Livello 41
LEFT - Livello 51

Nell'opzione a due giocatori, se viene raccolto un EXTRA, lasciate passare il tempo fino a quando il primo giocatore perde tutte le vite. Ora entrambi dovrebbero avere vite infinite.

Los Angeles, Bus Terminal <NC 5194>
Los Angeles, MTC Office <NC 5037>
Big Jim Slate <NC 4921>
*Apartment <NC 4605>
Bazil Mallory <NC 2713>
Melba Wiedbush <NC 4122>
Stanford Demile <NC 3199>

* Posti da cercare, per esempio case, appartamenti, ecc.

Il computer centrale è nel laboratorio segreto di MTC di Alcatraz <NC 4550>. Per completare il gioco bisogna trovare tutte le passcard. Le password sono semplici da indovinare perché riguardano tutti gli scacchi. Noi ne abbiamo trovate sei su otto:

Arancione - CHECKMATE, Giallo - QUEEN, Blu - BISHOP, Grigio - KING, Viola - KNIGHT, Nero - ROOK

Rimangono Verde e Rosso.

Probabilmente una è nell'acquario pieno di piranha, ma come prenderla?

In ogni caso, quando siete pronti, andate nel Laboratorio Segreto. È meglio salvare la posizione perché è facile fare una brutta fine nella parte seguente. Appena uscite dal vostro Speeder verrete picchiati piuttosto violentemente da due sgherri; quindi scorgerete la sagoma del Boss, ma non riuscirete a identificarlo. Le passcard vi verranno prese e rinchiuse nella stanza della caldaia. Dovreste avere con voi gli utensili e i cacciavite che sono indispensabili

Prima di tutto camminate sul mucchio di scatole. Guardate le scatole e spostatele. Prendete la chiave. Camminate fino al tavolo. Prendete le annotazioni. Raccogliete il torsolo della mela (APPLE CORE). Aprite il pannello del muro nell'estrema destra dello schermo. Aprite la scatola e prendete la maschera antigas. Arrivate fino al quadro di controllo. Accendetelo. Lasciatelo acceso e non preoccupatevi dell'acqua o della fornace, camminate soltanto fino alla porta senza fermarvi. Uscite mentre il robot apre la porta e sta per entrare. Ora dovete farvi strada combattendo fino al computer centrale. Inserite velocemente le passcard e le password prima che il tempo a disposizione finisca.

NEW ZEALAND STORY (ST/AMIGA)

Ovvero come sconfiggere i mostri e trovare i warp!

Guardiani di fine livello:

1-4. **La Balena:** per evitare di essere eliminati prima che vi ingoi (1) se siete a piedi, state fermi il più a sinistra possibile senza ferirvi con gli arpioni (2) sulla mongolfiera rimanete dietro o sopra di essa. Una volta nelle fauci della balena, continuate a sparare evitando le gocce acide.

2-4. **Il Polipo:** posizionatevi sulla piattaforma in alto e continuate a lanciargli bombe. Se non le avete, eliminate qualche nemico e rimedierete senz'altro.

3-4. **La Mummia:** iniziate dalla piattaforma inferiore e mirate allo stomaco, quindi saltate prima che le mine vi colpiscano. Continuate fino all'esplosione.

4-4. **La Nave:** Scendete il più possibile fino all' estremità destra dello schermo. A questo punto risalite e troverete un kiwi.

5-4. Wally Walrus: sparate ai palloni su cui poggia. Bombe, laser e palle di fuoco sono le armi migliori. Evitate inoltre i suoi colpi (elementare, Watson!).

Livello	*Posizione del Time Warp*	*Livello di arrivo*
1-1	Sul lato a sinistra della piattaforma superiore davanti al Kiwi. Sparare e saltare verso sinitra. (se avete le bombe, dovrete andare il più a sinistra possibile).	1-4. Dove ci sono due Extended Life.
1-2	Dall'inizio ci sono 2 sporgenze; su quella superiore sparate a sinistra.	1-2. Dove ci sono due Extended Life.
1-3	Dalla posizione iniziale ci sono 12 piattaforme e un muro sulla destra. Andate sull'altro lato del muro e sparate verso la seconda sporgenza dal basso. Necessaria una mongolfiera.	2-1. Vicino la fine del livello.
1-4	All'uscita del Warp del livello 1-1 dove ci sono i due Extended Life, sparate a sinistra.	2-1
2-1	Sopra il Kiwi prigioniero c'è un piccolo tunnel che porta verso scale costituite da sporgenze, che a loro volta conducono in una piccola caverna che contiene due frutti. Sparate al frutto a destra. La mongolfiera è necessaria per raggiungere il tunnel.	3-4

FLYING SHARK

Cercate di entrare nella tabella dei punteggi e inserite al posto della vostra sigla una delle seguenti: RLH (Acido!!!), JGL (Smart bomb infinite), KDJ (Vite infinite) e RAB (Invulnerabilità). Attenzione: inserendo l'ultima lettera delle sigle bisogna tenere premuto il 5 del tastierino numerico.

SOLOMON'S KEY

(ATARI ST)
Quando sul monitor appare "Press any key to load", premete HELP.

NINJA SPIRIT

(ATARI ST)

Tenete premuto F9 per mettere in pausa e successivamente lo SHIFT sinistro. La partita continuerà ma il giocatore diventa invulnerabile.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

2-2	Quando arrivate alla prima freccia verde rivolta verso l'alto, ci sono due cattivoni. Sparate sul punto dove appaiono. Mongolfiera necessaria.	2-2 Limitarsi a saltare per liberare il Kiwi..
2-2	Seguite il primo corso d'acqua che incontrate. In fondo ci sono due sporgenze che terminano con delle punte. Posizionatevi su una di esse e sparate verso l'altra.	2-3. Vi conduce a metà livello.
2-2	Posizionatevi sulla piattaforma che conduce al polipo. Guardate a destra e sparate.	3-1. Vi porta alcuni proiettili letali.
2-2	Sopra gli Extended Life c'è un tunnel. Sparate sopra alla seconda lettera da destra. Per funzionare è necessario che siate sopra una papera.	4-2.
2-2	Sotto al Kiwi ci sono delle punte. Posizionatevi alla loro sinistra e sparate verso destra facendo piccoli salti.	5-1

I Warp

(nota: per trovare i seguenti warp, bisogna sempre sparare, ma a volte bisogna anche saltare o essere su una mongolfiera)

RAINBOW ISLANDS

Digitate "BLRBJSBJ" in ogni schermo iniziale per ottenere un paio di eleganti ma velocissime scarpe.

E-MOTION (C64)

Direttamente da Alessandro Diano (che è poi un collaboratore di K, per chi non legge attentamente la prima pagina) una sfilza di Poke per il "vecchio" di casa Commodore.

Poke	Valore "n"	Risultato
34523	0-50	Il "pratice" finisce al livello "n"
35634	0-50	Livello iniziale
35639	1-255	Numero di vite iniziali
36434	0	Vite infinite
36903	240	Le sfere non esplodono mai
38361	240	Al contatto di due sfere diverse non si genera più un altro pod
40704	173 &	
40725	173	L'esplosione di una sfera non decrementa l'energia

SYS 33792 Restart (anche se in effetti il nostro C-64 ha dato qualche problema con i colori dopo la fatidica SYS - meglio utilizzare una cartuccia di freeze).

SPHERICAL

(ATARI ST)

Codici per un giocatore:

Livello 09 = RADAGAST
Livello 19 = YARMAK
Livello 39 = ORCSLAYER
Livello 59 = SKYFIRE
Livello 75 = MIRGAL

Codici per due giocatori:

Livello 09 = GHANIMA
Livello 19 = GLIEP
Livello 39 = MOURNBLADE
Livello 59 = JADWIN

Multimedia
office automation

Viale Traiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax : 6520258

FINALMENTE !!!

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP ITALIA CENTRO-SUD

supporti magnetici
SONY
PREZZI FAVOLOSI !!!

SCANLOCK
GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

GVP
HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER
incrementa di 10 volte la velocità del tuo A2000
- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eproms
- 68030 Boot Eproms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

AMIGA 500 con garanzia 12 mesi Commodore Italia L. 672.000
DRIVE ESTERNO L. 160.000
DRIVE INTERNO L. 135.000
A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
Digitalizzatore Audio Stereo (Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000
Interfaccia MIDI L. 66.000
JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.1.790.000

386 SX 20Mhz
stessa config. AT L.2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz con Cache, 486 e vasto assortimento di schede di espansione

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

* TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

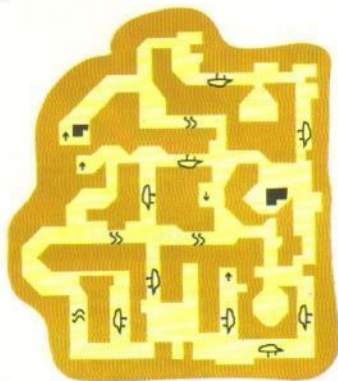
http://speccy.altervista.org/

CONSIGLI X UVI

Poteva K abbandonare Bardi, Maghi, Paladini e Avatar nella lotta per riportare la pace in Britannia? Certo che no, quindi leggetevi bene questi consigli sui primi passi da muovere nell'ultimo capitolo di questa avvicente saga...

Beh, cominciamo...

All'inizio della missione, dopo il combattimento con i Gargoyle, concedetevi una sosta parlando con Lord British. Non dimenticate che conversando con lui, basta dire HEAL e il vostro gruppo verrà rimesso a nuovo, quindi se decidete di fare un giro per le fogne (*sewer*) sotto il castello, ritornate nella sala del trono se venite indeboliti troppo.

Il Secondo Livello nelle Sewer...

Molte porte del castello sono chiuse a chiave e i giocatori più inesperti (nel senso della mancanza numerica di Punti Esperienza, ndr) possono perdere molti *Lock-Pick* per aprirle. Potrete però trovare un paio di *iron key* che possono aprire la maggior parte delle porte che incontrerete. Quindi utilizzate gli incantesimi e i *Lock-Pick* solo sulle altre.

Appena avete finito di conversare con Lord British, date un'occhiata alla vostra stanza, a ovest della posizione di partenza. La vostra stanza e quella di Lord British sono una di fronte all'altra e entrambe contengono numerosi oggetti molto utili.

Se ingaggiate un combattimento, non sprecate i colpi della *Lighting Wand*, perché NON è inesauribile! Tenetela da parte per quando incontrerete degli avversari davvero pericolosi.

Esplorate attentamente il castello. Troverete un topolino (non cercate nell'edicola...) - Sherry - che normalmente gironzola nei corridoi intorno alla *South-West Tower*. Parlatele (infatti è una lei) e datele un po' di formaggio, quindi chiedetele di aggiungersi (JOIN) al vostro gruppo. Sarà un valido aiuto più tardi - fate riferimento alla sezione AIUTI PER GLI INCANTESIMI.

Ci sono quattro livelli di fogne sotto il castello. Servitevi delle K-mappe per arrivare al più profondo e poi prendete il corridoio a sud-ovest. Qui troverete un passaggio segreto per il *Buccaneer's Cave* - un labirinto a tre livelli. Mappatelo attentamente e cercate il forziere nel secondo livello, che contiene un *Magic Bow* e una *Glass Sword*.

Il primo livello delle fogne. Partirà da qui il vostro viaggio verso l'ignoto...

Dopo essere arrivati al *Buccaneer's Cave*, aver gironzolato al suo interno e essere tornati indietro, dovreste essere pronti per il mondo esterno (chiaramente avreste potuto esplorarlo anche prima...). Solo una nota per i veterani della serie *Ultima* - in UVI non c'è uno *spell* per curare gli avvelenamenti, quindi dovrete utilizzare una pozione della vostra (limitata) scorta - vedere la sezione POZIONI. Evitate di avvicinarvi troppo ai *Giant Rats* e alle paludi, poiché entrambi possono avvelenarvi (e non solo).

IL POTERE DELLE POZIONI

Le pozioni forniscono un aiuto indispensabile per sopravvivere - raccoglietele appena le trovate e utilizzatele con parsimonia, non sono mai abbastanza - e, grazie a K, non dovrete neanche sperimentarle su voi stessi.

- **NERA** - Vi rende invisibili. Può essere utile per diversi scopi, come ad esempio soffiare un tesoro sotto gli occhi di un drago o di un Troll.
- **BLU** - Vi permette di svegliare i bell'addormentati di Britannia. Chiunque essi siano.
- **VERDE** - Avete mai assaggiato la Soda di Reeves e Mortimer con estratto di vere fette di verme? Questa è un po' peggiore, quindi evitate di berla.
- **ARANCIONE** - Questa vi fa andare ...(sbadiglio)... a nann...ZZZ.
- **VIOLA** - Molto utile: protegge da attacchi, acquitrini, veleni, punte, trappole varie, scottature solari e così via.
- **ROSSA** - Come la Soda di Reeves e Mortimer con estratto di alghe, elimina gli effetti della pozione VERDE.
- **BIANCA** - Vi farà sentire un po' Superman, permettendovi di vedere con la vista a raggi-X.
- **GIALLA** - Ha funzioni curative. Se avete intenzione di combattere contro i *Gargoyle* tenetene pronta qualche dozzina.

OGGETTI

Eccovi una guida per chiarirvi la funzione dei migliori oggetti sparsi per Britannia.

- ***Magic Gem*** - utilizzandone una, verrà rappresentata una mappa della zona in cui vi trovate. Questo vi consente di ritrovare la "dritta via" e di notare la presenza di passaggi e stanze segrete.
- ***Moonstone*** - Yeah! Questo è l'ultimo ritrovato in fatto di tecnologia dei viaggi. Trovandone una (ce ne sono di otto tipi diversi), seppellendola in un posto che vi interessa in particolar modo e conoscendo il Gate Spell, potrete ritornare lì ogni volta che volete, dando solo un'occhiata alle fasi lunari - offerta dal Club Britannia!
- ***Sextant*** - Questo sarà utile ad ogni avventuriero perché indica la longitudine e la latitudine. Combinato con una mappa decente vi permetterà di ricavare la vostra posizione.
- ***Swamp Boots*** - A cosa servono gli stivali? A camminare, naturalmente! Ma se per caso doveste passare un giorno sugli *Swamp* (acquitrini) questi pregevoli stivali fatti a mano col miglior tipo di cuoio vi proteggeranno da sgraditi avvelenamenti . Li vende *Utomo the Islander* a Yew.
- ***Skiff*** - Sicuramente avrete bisogno di una barca a remi per girovagare in libertà per Britannia. Inoltre sarà necessario anche un personaggio

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Fogne-terzo livello. Qui entrate dall'alto nell'angolo a nord-est e uscirete (si spera) dall'isoletta al centro verso il quarto livello.

IL SEGRETO DELLE SHRINE

Quando un personaggio è pronto ad avanzare di livello, è necessario andare nelle Shrine. Ci sono nove diversi tipi di questi tempietti, elencati di seguito, che hanno diversi effetti sulle caratteristiche di un personaggio.

- ***Honesty*** - Aumenta il livello di Intelligenza.
- ***Valor*** - Aumenta il livello della Forza.
- ***Compassion*** - Aumenta il livello di Destrezza.
- ***Combined Virtue*** - Aumenta più di un livello per volta, anche se non di molto.
- ***Justice*** - Aumenta la Destrezza e l'Intelligenza.
- ***Honor*** - Aumenta la Forza e l'Intelligenza.
- ***Sacrifice*** - Destrezza e Forza.
- ***Spirituality*** - Forza, Intelligenza e Destrezza.
- ***Humility*** - Non aumenta nessun livello.

piuttosto forte come Dupre per portarne una. Sono molto utili nelle caverne per esplorare laghi e corsi d'acqua sotterranei.

ARMI

Le armi incantate, come negli altri *Ultima*, sono sicuramente le migliori che troverete, insieme alle micidiali *Glass Sword*, benché siano un po' fragili. Nei combattimenti è molto "igienico" stare il più possibile alla larga dai mostri, colpendoli con le armi a lunga gittata (archi, fionde, balestre, ecc.).

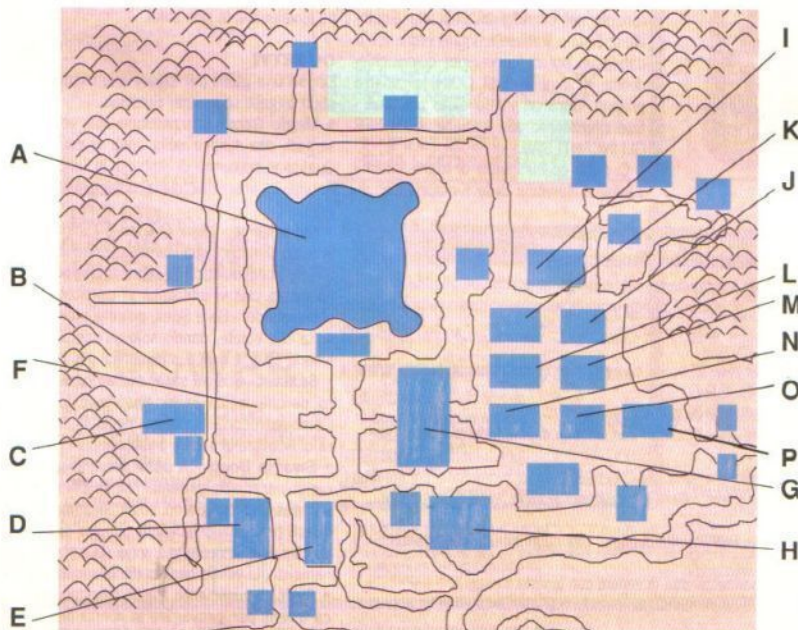
Fionde e boomerang non danneggiano quanto le balestre, ma hanno munizioni illimitate. Le migliori armi a lunga gittata sono le *Fire wand* o le *Lighting Wand*, ammesso che le troviate, ma in ogni caso non scaricatele inutilmente.

I barili di polvere esplosiva (*Lit Powder Keg*) sono utili per eliminare gruppi di mostri o per aprirvi porte "ostiche". L'olio incendiario può servire per creare un muro di fiamme tra voi e i mostri.

AIUTI PER GLI INCATESIMI

Per qualche oggetto magico veramente grande contattate Nicodemus, che abita nella *Deep Forest*.

Inoltre se mandate il topolino (anzi ...Minnie!) oltre un buco nel muro con una *Moonstone* potrete, lanciando il *Gate Spell*, superare l'ostacolo senza dover cercare la leva che lo elimina.

Quarto e ultimo livello. Ma non preoccupatevi, l'avventura continua nell'angolo a sud-ovest dove c'è il passaggio per il *Buccaneer's Cave*...

GUIDA ALLE CITTA' DI BRITANNIA...

A - Castello di Lord British
B - Royal Orchards
C - Blacksmith
D - Stable
E - The Oaken Oar
F - Il Consrvatorio/ Museo Reale
G - The Royal Mint
H - The Wayfarer Inn
I - The Healezr's Sanctum
J - Baker
K - North Star Armoury
L - Weaver
M - Fletcher
N - Provisioner
O - Iolo's Bows
P - The Blue Boar

Chiedete a Gwenneth della croce tripla e cercate il Mantra della Compassione al Conservatorio.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VUOI ALLENARE QUESTA SQUADRA?

CON "SERIE A" PUOI!

"SERIE A", il nuovo libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo"

FINALMENTE NELLE EDICOLE DELLE PRINCIPALI CITTA' E... A CASA VOSTRA

- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, pensano di intendersi di calcio.
- Gioca a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrai lottare per lo "scudetto" anche se la tua squadra del cuore rischia la retrocessione.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una normale calcolatrice.
- **SERIE A** è un gioco per otto "allenatori" ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

Se non trovi SERIE A nella tua edicola puoi riceverlo a casa tua versando L.18000 + L.1500 (per spese postali) oppure telefona allo 02/33100413

OK, VOGLIO VINCERE LO SCUDETTO!

Speditemi il libro SERIE A

nome ....

cognome ....

via ....

città ....

CAP..............prov. ....

allego ricevuta di versamento di L. 19.500 (18.000 + 1.500 spese postali) sul: C/C postale n.17200205 intestato a **STUDIO VIT** snc via Aosta, 2 - 20155 milano

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

HARPOON

Casa Editrice: Games Designer's Workshop

Tre ragioni ci hanno convinto, per un mese, a tradire la consueta recensione di un gioco di ruolo o di un gioco di società a favore di un gioco di guerra "serio": il successo riscosso dalla versione PC di *Harpoon*, il peculiare sistema di gioco che lo avvicina sorprendentemente ad un GdR e l'improvvisa luce che la guerra nel Golfo Persico ha gettato sull'importanza delle operazioni aeronavali nelle moderne questioni politiche ed economiche.

Tecnicamente *Harpoon* è una simulazione tattica-operazionale che permette di riprodurre qualsiasi scontro aereonavale reale o ipotetico dai primi anni settanta all'immediato futuro. La scala di gioco prevede turni operazionali di dieci minuti e turni tattici di trenta secondi. I giocatori comandano singoli mezzi navali, sottomarini, elicotteri o aerei che possono a loro volta essere organizzati in squadriglie, "task force" ecc... *Harpoon* non viene giocato su una tradizionale mappa esagonata, ma con carta, matita e goniometro. I giocatori tracciano con il righello le rotte delle proprie unità e marcano sul foglio i contatti nemici, i rilevamenti e tutte le informazioni ottenute durante il gioco.

A sovrintendere l'andamento della battaglia è il direttore di gara, un vero e proprio Master responsabile dell'organizzazione della partita e della gestione delle meccaniche di gioco. È compito del direttore di gara preparare la battaglia e comunicare ai giocatori le informazioni raccolte sugli avversari. Il modo migliore di giocare *Harpoon* è infatti "alla cieca", senza cioè conoscere nulla più di quanto potrebbe conoscere un ammiraglio nel mondo reale. Questo permette di ricreare il fondamentale aspetto di ricerca ed individuazione, tipico della guerra moderna, grazie al quale anche forze di piccola entità possono sorprendere ed annientare grandi formazioni nemiche.

Il sistema di gioco regola il combattimento su base quasi esclusivamente statistica. Il ricchissimo fascicolo informativo contenuto nella scatola elenca le caratteristiche fondamentali di *tutti* i mezzi aeronavali, sistemi d'arma e di individuazione utilizzati oggi dalle marine in tutto il mondo. Fondamentale è la percentuale di probabilità che un dato sistema esegua con successo il proprio compito. Veniamo quindi a sapere che il sonar trainato di un cacciatorpediniere americano di classe Spruance ha il 60% di probabilità di individuare un sottomarino a 16 miglia se usato in modo passivo, oppure che un missile superficie-superficie SS-N-19 sovietico ha l'80% di probabilità di colpire il bersaglio e di infliggere 200 punti strutturali di danno.

Il manuale di istruzioni è completo ed esauriente, anche se presenta in alcuni punti lacune ed imprecisioni che dovrebbero essere corrette nelle successive edizioni. Tutti i possibili casi verificabili in uno scontro aeronavale sono stati coperti da un regolamento facile, flessibile e facilmente assimilabile. Purtroppo la sezione dedicata alla descrizione delle moderne tattiche aeronavali è colpevolmente carente e questo può rappresentare un grosso problema per il giocatore inesperto. Combattere sul mare oggi è un'arte che si impara a colpi di errori ed esplosioni impreviste. "Navigo a trenta nodi con il sonar attivo acceso" è un ottimo modo per ritrovarsi a fare a gara con un paio di siluri autoguidati, ma quale capitano novizio potrebbe immaginarlo?

"-Riceviamo rumore di immissione d'aria e di rotture- trasmise l'idrofonista dell'Orion. Confermiamo l'affondamento del sottomarino. La plancia della fregata americana era tutta sorrisi. (...) Non pensarono neppure che avevano appena contribuito alla morte di un centinaio di ragazzi come loro, giovani vite soffocate e schiacciate dalla pressione del Nord Atlantico."

Tom Clancy, Uragano Rosso

Il gioco vanta un numero di espansioni paragonabile a quello normalmente pubblicato per un gioco di ruolo. Sono attualmente disponibili, o lo saranno tra poco, tre raccolte di schede di mezzi già compilate (basta fotocopiarle per mettersi a giocare avendo sott'occhio tutti i dati delle proprie unità), una raccolta di battaglie tratte da un ipotetico terzo conflitto mondiale e un gioco-campagna che ricostruisce la guerra anglo-argentina per le Isole Falkland.

In dieci anni di vita *Harpoon* ha goduto di un clamore sempre crescente che ha subito una brusca impennata in seguito alla pubblicazione del romanzo *Uragano Rosso* di Tom Clancy e, più recentemente, di *Fenice Rossa* da parte dello stesso autore del gioco, Larry Bond. Entrambi i romanzi trattano di ipotetici conflitti della nostra epoca nei quali la Marina svolge un ruolo fondamentale e la loro lettura è consigliata a chiunque voglia avvicinarsi a questo argomento.

Per chi è interessato alla guerra aeronavale moderna, un'altra splendida serie di giochi è rappresentata dalla "Serie delle Flotte" della statunitense Victory Games. Comprendente quattro giochi ambientati nel Mediterraneo, in Atlantico, in Estremo Oriente e nell'Oceano Indiano, questi giochi affrontano l'argomento su scala più strategica, con mosse di otto ore per turno. Alcuni superappassionati uniscono i due giochi utilizzando la serie della VG per le mosse strategiche ed *Harpoon* per gli scontri tattici. Si è ripetutamente avuta notizia di un gioco strategico da pubblicarsi da parte della GDW, ma a tutt'oggi non se ne hanno notizie certe.

Solo qualche mese fa avremmo consigliato caldamente *Harpoon* a qualunque appassionato di giochi di guerra, ma dopo avere trascorso l'estate mettendo al comando di sottomarini sovietici e Tornado inglesi insospettabili padri di famiglia, camerieri d'albergo e veterinari, ci siamo resi conto che *Harpoon* è uno di quei rari giochi capaci di divertire chiunque. È meno immediato di un gioco di ruolo, ma molto più immediato di tanti giochi di guerra che repellono il giocatore occasionale con vaste mappe grevi di numeri e pedine. E se i giocatori più esigenti iniziano a storcere il naso, è opportuno ricordare che *Harpoon* è il primo esame da affrontare per i cadetti dell'Accademia Navale di Annapolis!

Vincenzo Beretta

GIUDIZIO

Questo mese la valutazione è data su una scala da 1 a 10. Se recensiremo altri giochi di guerra stabiliremo un sistema di criteri di valutazione simile a quello utilizzato per i GdR.

Complessità:	**6 (per i giocatori)**
	8 (per il direttore di gara)
Sistema di Gioco:	**8,5**
Qualità del Prodotto:	**6**
Complessivo:	**8,5**

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)

Tel. 0331/620430

== INTERSOUND MDO ==
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 65000

Tutte le ultime novita' software e hardware per

ATARI LYNX

SEGA

I PREZZI POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare basta una telefonata, pagherete in contrassegno al postino

Prezzi IVA compresa

AMIGA 500 --------> L.790000
AMIGA 500 APPETIZER L.820000
AMIGA 500 BATMAN -> L.850000
AMIGA 2000 -------------------> L.1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ---> L.2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ---> L.2600000
* 2000 serie desk monitor incluso *
* Garanzia Commodore Italiana *

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
ATOMIX	29000	39000	29000
BACK TO THE FUTURE II	49000	49000	49000
BALANCE OF PLANET		69000	
BOMBER MISSION DISK	29000	29000	29000
CENTURION:DEFENDER OF	39000	39000	39000
CHAMPIONS OF KRYNN	69000	69000	
CHUCK YEAGER AFT	69000	69000	69000
COLONEL'S BEQUEST	89000	89000	89000
COMIC SETTER ITALIANO	89000		
DAMOCLE	39000	39000	39000
DINASTY WARS	25000	25000	25000
EAST VS WEST BERLIN	49000	49000	
F-19 STEALTH FIGHTER	99000	99000	99000
FIRE & FORGET II	39000	39000	39000
FLOOD	49000	49000	49000
FOOTBALL MANAGER W.C.E	49000	59000	49000
G.P. TENNIS MANAGER	39000	39000	39000
GOLD OF AZTEC	49000	49000	49000
HARPOON	69000	79000	69000
HEROS QUEST SIERRA	59000	99000	
IMPERIUM	45000	45000	45000
INTER. CHAPION. WRESTL	29000		
INTERNATIONAL 3D TENNI	49000		49000
ITALY 1990	29000	29000	29000
KHALAN	49000	49000	
LAST NINJA II	49000	49000	49000
LEISURE SUIT LARRY III	69000	99000	
LHX ATTACK CHOPPER		99000	
LOOM	69000	49000	69000
LOST PATROL	29000		39000
MAGIC FLY	59000		59000
MATRIX MARAUDERS	29000		29000
MIGHT & MAGIC II	69000	69000	
MONDIAL 1990	40000		
MOVIE SETTER ITALIANO	89000		
PGA GOLF	45000	49000	45000
PROJECTILE	49000	49000	49000
RAILROAD TYCOON		79000	
RAPCON		59000	
RESOLUTION 101	29000	29000	29000
SHADOW OF BEAST II	69000		
SHADOW WARRIOR	29000		39000
SILENT SERVICE II		69000	
SWORD OF SAMURAI	59000	59000	59000
THUNDERSTRIKE	59000	59000	59000
TRACON		59000	
VENUS	39000		39000
WARMONGER	59000	69000	69000
WEIRD DREAMS	59000	59000	59000
WINGS	59000		

AMIGA CDTV
Amiga CD ROM lmb
Slot per scheda Genlock
Tastiera Mouse Joystick
o telecomando a raggi infrarossi
1 Compact Disk con vari programmi
DISPONIBILE !!!

MEGADRIVE L.550000

NORTH STAR KEN II	ASSAULT SUIT LENOX
AIR DIVER	ALEX KID IN MIRACLE..
RAMBO III	ZOOM
KUJAKU KING II	DARWIN 4081
U.S.A PROBASKETBALL	FORGOTTEN WORLD
AFTERBURNER II	HERZOG ZWAY
NEW ZEALAND STORY	SOCOMAN
SUPER MASTER GOLF	THUNDER FORCE II
CURSE	TATZUJING
SUPER SHINOBI	THUNDER FORCE III

*** L. 115000 CAD. ***

== ANTEPRIMA ==

AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
11 SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTA CENTINAIA DI VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA JUKE BOX

MANUALE IN ITALIANO

DISPONIBILE SOFTWARE PROFESSIONALE

L. 379000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
ADIDAS CHAMP. FOOT.	29000		39000
BAD BLOOD		59000	
BATTLE CHESS II	59000	69000	59000
BATTLE MASTER	59000	59000	59000
CODE-NAME: ICEMAN	69000	79000	
CONQUESTS OF CAMELOT	-	79000	
CORPORATION	59000		59000
DRAGON WARS		69000	
DRAGONSTRIKE	49000	69000	
ELVIRA	39000	39000	39000
ENHANCED DELUXE PAINT 2		320000	
ESCAPE FROM HELL		69000	
FACE OFF		59000	
FEDERATION QUEST I	59000		59000
GOLD OF THE AMERICA	69000	69000	
HARD BALL II	39000	39000	
HARLEY-DAVIDSON		49000	
INDIANAPOLIS 500		45000	
INFESTATION	39000		39000
KEEF THE THIEF	59000	59000	
KICK OFF 2	39000	39000	39000
KING'S QUEST IV	59000	69000	59000
LONG BOW		49000	
MECHWARRIOR		59000	
MIDNIGHT RESISTENCE	29000		39000
PARADROID 90	49000		49000
PHOTON STORM	39000	49000	39000
PLOTTING	29000		39000
POPULOUS	45000	39000	
POWERBOAT	49000	49000	49000
RORKE'S DRIFT	59000		
SECRET OF SILVER	69000	69000	69000
SKI OR DIE		49000	
SLY SPY SECRET AGENT	29000		39000
[illegible]	55000	55000	55000
SORCERIAN		79000	
STARFLIGHT II		69000	
[illegible]		59000	
THEIR FINEST HOUR	49000	49000	49000
TIE BREAK	29000		39000
TOKI	49000		49000
TOOBIN	29000	29000	29000
TOWER OF BABEL	59000		59000
TURRICAN	39000		
U.S.S. JHON YOUNG	39000		
ULTIMA VI		59000	
UNREAL	59000		
VIETNAM GUNBOAT		59000	
[illegible]	45000		45000
XYLANDA	39000		39000

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Aspetti vari

Il bello, il brutto, il bruttissimo - K va in sala giochi a testare gli ultimi coin-op e ne ritorna un pò stranito

Magician Lord sul Neo-Geo: grafica raffinata, schema di gioco banale

NEO-GEO
- l'aspetto delle cose future

Bene, K vi ha detto tutto della console domestica Neo-Geo della SNK qualche numero fa, ora vi interesserà sapere che una versione cabinata della macchina farà prossimamente la sua comparsa nelle sale-gioco (inglesi per il momento, ma è solo una questione di tempo prima che appaiano anche in Italia).

I gestori possono comprare un cabinato fatto su misura con il meccanismo della macchina all'interno, insieme ad un buon monitor, altoparlanti, due joystick resistenti da sala giochi e quattro pulsanti di fuoco per giocatore. La serie di porte nel box sembra in grado di tollerare fino a sei giochi alla volta, che il giocatore può selezionare inserendo la moneta nella fessurina. Saranno poi i gestori di sale-gioco a decidere se vogliono avere o meno sei giochi per un singolo cabinato.

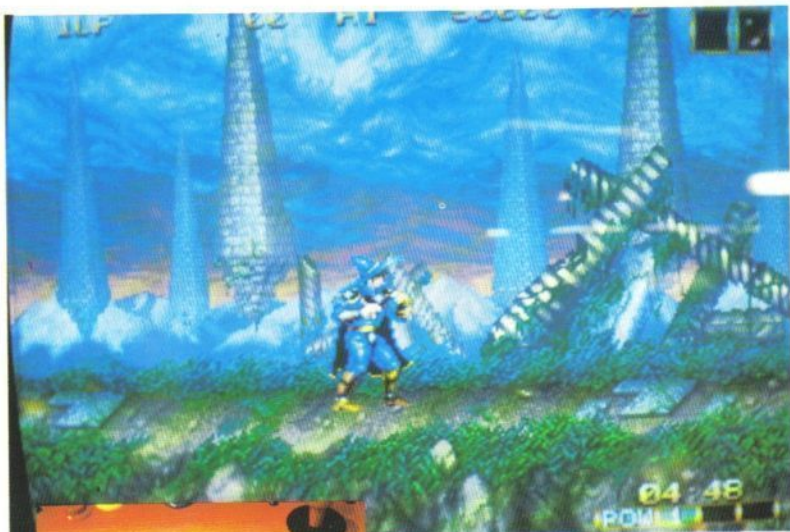
Le unità sono state presentate a una recente manifestazione commerciale ad inviti e pare abbiano ricevuto una discreta accoglienza. Comunque, chiunque si fosse aspettato prestazioni superiori a quelle dell'attuale tecnologia PCB (schede madri) è destinato a rimanere deluso, ciò dimostra che, almeno per il momento, gli esperti delle console come Sega e Atari possono dormire sonni tranquilli.

Non ci sono dubbi che il Neo-Geo è una macchina di grande effetto - basta vedere le sue prestazioni per capire che ha i numeri per essere la più potente console domestica in commercio (idem... il suo prezzo) ma la prima serie di giochi semplicemente non "prende" come dovrebbe per aver successo anche in sala-giochi.

Baseball Stars - è bel gioco, ma dove sono in Europa gli scalmanati del baseball? *Motorcycle Lord* - è un mix potenzialmente innovativo di gioco di ruolo (sì, gioco di ruolo) e corsa motociclistica. Strano? Sì. Destinato a competere con fenomeni come *WGP Grand Prix* della Taito e *Racing Hero* della Sega (che recensiremo prossimamente)? Sicuramente.

Top Play Golf è un bel titolo ma punterei i miei soldi su *Super Masters* della Sega. *Magician Lord*? Buona qualità ma avventura dinamica priva di ispirazione e che non si distingue dalla massa.

Il migliore di questi giochi è forse *Nam 1975*. Questo incrocio tra *Operation Wolf* e *Cabal* è senz'altro il più giocabile fra i titoli proposti, con buon uso di grafica ed effetti sonori.

Questa critica è stata fatta tenendo presente gli standard da sala-giochi. Se invece parliamo di giochi da console domestica - il discorso cambia. Non c'è dubbio che il Neo-Geo sia superiore in confronto a qualsiasi altro sistema casalingo. Ma il prezzo? Diciamo 850.000 per la macchina e intorno alle 400.000 per le cartucce.

Il rivoluzionario sistema di videogiochi da bar e domestico Neo-Geo consente di immagazzinare i dati del giocatore su una scheda personale. Si può giocare a casa, salvare la propria posizione sulla scheda e ripristinare il gioco in sala-giochi.

Nessuno pagherebbe 400.000 per uno sparatutto - e per creare un buon mercato del noleggio i giochi stessi dovranno essere di qualità eccezionale cioè migliori di quelli attualmente sul mercato. Considerando la straordinarietà di alcuni nuovi titoli del Megadrive, il Neo-Geo, se vuole avere voce in capitolo nel mercato domestico, dovrà sostituire presto i suoi - o altrimenti buttarsi a testa bassa sul mercato dei coin-op.

SMASH-TV
- l'aspetto delle cose dieci anni fa?

Non vi è mai capitato di incontrare gente che la prima volta che vi vede vi fa vedere le vesciche che si procurano giocando a *Defender*? Sarà molto probabile che un tizio del genere subito dopo tiri in ballo i giochi Williams in generale e di *Robotron* in particolare.

Il riferimento a *Defender* e alla Williams non è casuale. Nel caso non lo sapeste, la Williams (produttrice di flipper di incredibile successo) era una delle "grandi" del videomercato nei primi anni '80. Grazie a *Defender*, il suo primo prodotto uscito nel novembre 1980, uno dei successi più strepitosi nella storia dei videogiochi.

Solo un anno dopo fu pubblicato il seguito, *Stargate*, e poi un deludente titolo che non ottenne mai un gran successo: *Make Trax* (conosciuto in Italia anche come *Crush Roller*). La Williams tornò però in auge con *Robotron 2084*.

Quest'ultimo si giocava su un unico schermo statico controllando un robot con due joystick. Uno vi faceva muovere sullo schermo, evitando le schiere di robot nemici che vi incalzavano inesorabilmente e l'altro controllava la direzione del fuoco.

Si poteva quindi, per la prima volta in un gioco, sparare in una direzione diversa da quella nella quale ci si muoveva.

Robotron fu piuttosto popolare, ma non come *Defender* naturalmente. La Williams continuò la sua attività nel mercato videoludico per un altro anno circa, realizzando l'eccellente *Joust* e il su-

Smash TV: Ok, il Prezzo è Giusto con seghe elettriche?

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

per chiacchierato *Sinistar* (la migliore conversione è del BBC B). A quel punto ha interrotto la produzione.

Un nuovo coin-op della Williams quindi, dopo tanti anni di inattività, è per tutti una piacevole sorpresa, Ahimé, non è un *Defender* della quarta generazione (speriamo però che qualcosa di simile sia in progettazione). È invece il prodotto migliore dopo il precedente: un *Robotron* della quarta generazione.

Si chiama *Smash TV* e lo scenario ricorda *OK, il Prezzo è Giusto*, ma con seghe elettriche! È uno show che si gioca su schermo singolo, in cui vi muovete sullo schermo raccogliendo premi in confezione regalo, soldi e potenziamenti vari. Il problema è che c'è un certo affollamento con una marea di skin che maneggiano mazze da baseball e che spuntano fuori dai lati dello schermo, con una sola cosa in mente: fare un fuori campo con la vostra testa.

Usando controlli identici a quelli di *Robotron*, ci troviamo di fronte a una violenza insensata a livelli mai visti, con migliaia di corpi morti ad ogni partita. Non preoccupatevi comunque, perché tutto ha un tono tipicamente surrealista con eccellente grafica e animazione e un sonoro superbo.

Il gioco ha umorismo, giocabilità e ritmo e nonostante la semplicità dello schema di gioco è molto probabile che ci giocherete più di un partita. Con grande piacere della Williams.

MOONWALKER
- l'aspetto del... guadagno

Michael Jackson è il Cattivo (nel senso di "Bad"). Non c'è dubbio al riguardo. E anche i suoi film sono piuttosto brutti, tanto che, anche dopo aver speso un sacco di soldi per il film *Moonwalker* i botteghini gli hanno dato torto. Provate a pensarci, neppure il computergioco della US Gold ha conosciuto un destino migliore: a parte K, la stampa non lo ha preso granchè in considerazione. Che Cattivi!

Ma poiché la Sega e il piccolo Mikie stanno così bene insieme - sembra che la Sega gli abbia prestato *Galaxy Force* per tutta la durata del tour giapponese - detta megastar ha pensato bene di ideare la trama di un coin-op, sulla quale la Sega è balzata... come un furetto su un ghiacciolo al sapore di coniglio. Di fronte al joystick, K ha cercato di inaridire i propri sentimenti per una vera esperienza Cattiva. In effetti, è stato grande.

Il gioco in sè è un appena discreto scassatutto isometrico, sullo stile di *Escape from the Planet of the Robot Monsters* ma con grafica molto più realistica. Fino a tre giocatori (tutti Michael Jackson) usano i loro mistici poteri laser-distruttivi sui mostri Malefici e devono liberare dei ragazzini tenuti legati. Sembra noioso, ma il gioco ha più di una trovata che lo rende grande.

Innanzitutto, ha un sacco di pezzi di Michael Jackson. Ora, che il ragazzo vi piaccia o meno, qualcosa di carino a suo tempo l'ha scritto e per tutto il gioco la sua musica viene suonata a profusione. Bene.

Inoltre il gioco ha delle "chicche" apprezzabili. Lasciate il vostro sprite inattivo per pochi secondi e comincerà a saltellare in perfetto stile-Jackson. Attivate la bomba smart e l'immagine sfocherà, si accenderanno i riflettori su di voi (e sugli altri cloni) e comincerete a saltellare al ritmo di "I'm Bad". E così anche i mostri, il tutto in perfetta sincronia! E alla fine della musica, saltano tutti in aria! Divertente!

La grafica è disegnata e animata superbamente, con effetti quasi cinematografici. Lo stile del gioco infatti sembra quello di un video. L'azione stessa ne riproduce l'atmosfera e dopo poco viene da pensare che questa è una versione interattiva del video *Thriller*. Dopo le deludenti versioni sui formati domestici, il gioco da bar di Moonwalker è un grande esempio di come si dovrebbe sfruttare una licenza. Ora aspettiamo tutti la versione di Vasco di *Operation Wolf*...

Vai, Michael...

Riflettori puntati su Moonwalker, il nuovo coin-op della Sega

COLUMNS E DR MARIO
- aspetti già visti?

Non parleremo del successo di *Tetris* ogni volta che qualche gioco tenta di ripeterne le gesta, parleremo però del modo con cui questi giochi cercano di ottenerlo. Due buoni esempi sono *Columns* e *Dr Mario*.

Rispettivamente della Sega e della Nintendo, entrambi si giocano in stile-Tetris con campo di gioco a U e forme che cadono dal'alto verso il basso. Questa volta però non si tratta di forme differenti da manipolare, ma di colori.

In *Columns*, 3 pietre colorate cadono dall'alto. Si possono far ruotare, ma premendo il fuoco si cambia la sequenza dei colori all'interno della forma. Quindi guardando dall'alto verso il basso, Rosso, Verde, Viola diventeranno Viola, Rosso, Verde. Si possono spostare le forme a destra e a sinistra con il joystick mentre cadono verso la base dello schermo.

Le forme si ammuchiano, ma se se ne allineano quattro dello stesso colore scompaiono e lo spazio vuoto viene riempito da una qualunque forma che cade dall'alto, il che potrà dar luogo a un'altra fila per quattro, ecc.

Columns è interessante, ma non è un gran gioco. Qualsiasi filotto-di-quattro - orizzontale, verticale o diagonale - scompare. Ciò rende il gioco molto confuso e le incredibili reazioni a catena che possono generarsi sono frustanti per il giocatore. Non ci si sente ai comandi. E manca anche una progressione delle difficoltà, se si eccettua la velocità di caduta dei blocchi. Nessun bonus per aver fatto più di quattro in un filotto, almeno così sembra.

Con un po' più di impegno nella fase di progettazione *Columns* avrebbe potuto diventare un classico. Per com'è ora, il gioco è qualcosa di curioso che val la pena di giocare, ma non ha il fascino di *Tetris*. Bel tentativo Sega, ma... non ce n'è di gelati !

Dr Mario, invece, è molto semplice e, di conseguenza, è molto più divertente. Anche qui lo stile di gioco è simile a quello di *Tetris*, ma a cadere sono sono forme di 2 elementi colorati, che si possono muovere e ruotare; naturalmente la sequenza dei colori è fissa.

Ci sono quattro colori - basta mettenre in fila quattro o più dello stesso colore poi la linea sparirà, ecc, ecc.

Burrascosamente semplice, *Dr Mario* ha la meglio su *Columns*, anche se grafica e suono sono peggiori.

Dr Mario della Nintendo - l'ultimo Mariogioco a veleggiare sul silicio

Rosso, Giallo, Rosa, Viola, Verde e Blu, con Columns la Sega non poteva darci di più?

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Nel profondo dell'oscurità si cela una palude. Al centro dell' acquitrino c'é un castello. Nella penombra del maniero il negromante attende.

Questa storia é intrisa di sangue. Un feudo conteso fra gli eredi del regno, una battaglia vinta con la magia e un massacro macchiano di rosso sangue i merli del maniero. Molti avventurieri hanno cercato di sbrogliare l'enigma. Nessuno ne é ritornato vivo. Ma il fato ha concepito un eroe. Non un prode cavaliere o un ombroso soldato bensì un bugiardo, un mercenario e un ladro. Karadoc il nano é destinato a riuscire dove gli altri hanno fallito, a trovarsi di fronte al Negromante e a penetrare il più oscuro mistero che uomo ricordi.
Il suo intendimento ? Né l'onore né l'amore o un feudo personale, non una crociata contro il male o un odio profondo della negromanzia ma un tesoro!! E il castello trabocca di cose preziose.

Cadaver é l'avventura fantasy interattiva che tutti stavamo aspettando. Attraversate a tentoni un labirinto fatto di antichi passaggi, esplorate i mistici contenuti delle stanze segrete del Castello, battagliate fino alla morte con mostri ripugnanti, affrontate tranelli ed inganni soprannaturali sfidando gli enigmi del Negromante.

* Un coinvolgente gioco interattivo, con centinaia di stanze e locazioni diverse.
* Incredibili rompicapi.
* Un vasto arsenale di armi a disposizione.
* Una varietà di formule magiche e di misteriose pozioni.
* Un enorme "serraglio" di mostri: lucertole d'acqua a dimensione d'uomo e giganteschi draghi lancia - fiamme.

CADAVER - se sopravviverai non ti sarà facile dimenticarlo.

The BITMAP BROTHERS

Disponibile per Amiga, IBM PC e compatibili e Atari ST.

LEADER

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA
GIOCATTOLI
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE
NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE x ADULTI
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
NEW — NEW — NEW
CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO
STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA
DEL CLUB
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
CARTOLERIA
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

Da un po' di mesi a questa parte lo spazio dedicato alle Pagine Gialle si va sempre più riducendo. D'altronde il resto della rivista è zeppo di roba, la pubblicità aumenta (buon segno, NdR) e le pagine sono sempre 96 (+ 4 di copertina fanno 100).

Questo non ci impedisce di fare progetti per renderle sempre più interessanti e informative. Ed è quello che abbiamo fatto in questi ultimi mesi. Possiamo anticiparvi che dal mese prossimo troverete delle rubriche brevi ma interessanti dedicate alle macchine principali - computer e console - in commercio scritte da utenti per utenti. Per le altre novità, invece, dovrete attendere ancora un po'.

UN COMPUTER PER NATALE

Se avete una macchina a 8-bit e volete passare a una a 16-bit non c'è miglior momento del prossimo Natale. Al di là del fatto che i genitori si sentono buoni e allargano i cordoni della borsa, questo Natale è il primo da diversi anni in cui la scena hardware è finalmente tranquilla. La tecnologia dei 16-bit, infatti, non dovrebbe cambiare per i prossimi cinque anni. Questo perché se il passaggio dall'architettura a 8-bit a quella a 16-bit rappresenta un balzo enorme in potenza, il salto dai 16 ai 32-bit non è altrettanto significativo in termini di potenza d'elaborazione. La tecnologia a 32-bit, comunque, genererà un notevole aumento dei costi di produzione, ma non un altrettanto aumento in funzionalità.

Per questa ragione l'Amiga, l'ST e il PC sono destinati a restare in circolazione per un bel po' di tempo, cosicché potete scegliere tra una di queste tre macchine senza preoccuparvi di ritrovarvi un computer datato.

Naturalmente, c'è un'altra considerazione da fare: le console. A K la pensiamo così: le console offrono senza dubbio enormi possibilità ludiche e le imminenti unità CD-ROM e a schede elettroniche dovrebbero risolvere i problemi di immagazzinamento dati che rendono queste macchine poco adatte a giochi con scenari enormi. Ciò non di meno, resta il fatto che la funzionalità di una tastiera e delle opzioni di espansione è ancora innegabile e, a nostro parere, essenziale per la realizzazione di giochi di qualità.

L'inevitabile conclusione è questa: avete bisogno di una console E di un computer a 16-bit! Quindi fate i bravi a scuola e sperate che Babbo Natale ve le porti entrambi.

I DISCHI DI PUBBLICO DOMINIO DI K

I TITOLI:

AMIGA

K-PD 001 grafica strutturata

mCAD: CAD bidimensionale di ottimo livello (versione precedente di introCAD)

Plans: CAD molto potente in grado di competere con i migliori programmi analoghi commerciali.

... e altro

K-PD G002 grafica pittorica

Ultra Paint: Potente programma di disegno pittorico. Permette di disegnare in tutte le risoluzioni e memorizzare in formato IFF.

Sprite Ed: Programma per il disegno degli sprite da utilizzare per i propri programmi.

Pictures: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD da utilizzare per i propri lavori.

K-PD G003 grafica pittorica

Vdraw: Programma di disegno d'impostazione simile a DPaint. Supporta anche lo standard IFF.

Pictures: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD.

Utility: Alcuni programmi di utilità che consentono di visualizzare immagini e slide show.

K-PD M001 musica

Perfect Sound: Editorsonoro con possibilità di effettuare campionamenti.

Super Echo: Programma da utilizzare con campionatori (come Perfect Sound) che permette di aggiungere vari effetti quali echo e molti altri.

SmusPlayer: Consente di ascoltare qualsiasi brano musicale nel formato SMUS IFF.

Utility varie: Tra l'altro un piccolo programma per l'esclusione del filtro interno dell'Amiga e altro.

K-PD UOO3 utility

DiskArranger: Rende l'accesso ai dischi molto veloce

Funckey: Permette di programmare i tasti funzione

TimeSet: Programma per settare data e ora. Per tutti gli Amiga senza orologio interno

RSLClock: Orologio con molteplici funzioni di controllo su memoria e drive

Gomf1.0: Intercetta e scongiura molti casi di Guru meditation comunicando all'utente il codice dell'errore

NewZap: File Editor che permette di accedere all'interno dei programmi

ASDGram: Disco virtuale: ram disk che non si cancella al reset

Printer Stealer: Programma per reindirizzare i dati che vanno alla stampante

Print Pop: Programma per settare i parametri della stampante

... e altro

K-PD DOO3 giochi

Demo giocabile di Turrican + vari giochi di PD

ATARI

K-PD GROO1 grafica a colori

ART-ST v.2.31: Programma di grafica pittorica che lavora in tutte le risoluzioni

Raster Sprite Editor: Utilità che permette di ritagliare degli sprite da porzioni di immagini v.0.6. NEO o .PI1

Lupen: Due programmi per ingrandire la grafica sullo schermo

Picworks v.2.1: Un'eccezionale tool per l'elaborazione delle immagini. Stampa anche su laser Atari

K-PD GMOO1 giochi Giochi e vari e ..... demo!

IL MESE PROSSIMO NUOVI ARRIVI!

QUANTO COSTANO

1 disco K-PD lire 15000
6 dischi K-PD lire 75000
10 dischi K-PD lire 120000

COME AVERLI

1) Fate un versamento in posta in uno di questi modi
- vaglia postale intestato a Studio Vit snc, via Aosta 2, 20155 Milano
- versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano

2) Compilate il il tagliando d'ordine in tutte le sue parti e inviatelo unitamente alla fotocopia o ricevuta del vaglia o del versamento postale a:

K-PD c/oStudio Vit via Aosta 2, 20155 MILANO

Le spese di spedizione sono incluse nel prezzo.

compilare il seguente tagliando e speditelo a:
K-PD via Aosta 2, 20155 MILANO

cognome ....

nome..

via ....

cap.........**città** ....**prov**..........

disco .... quantità ....

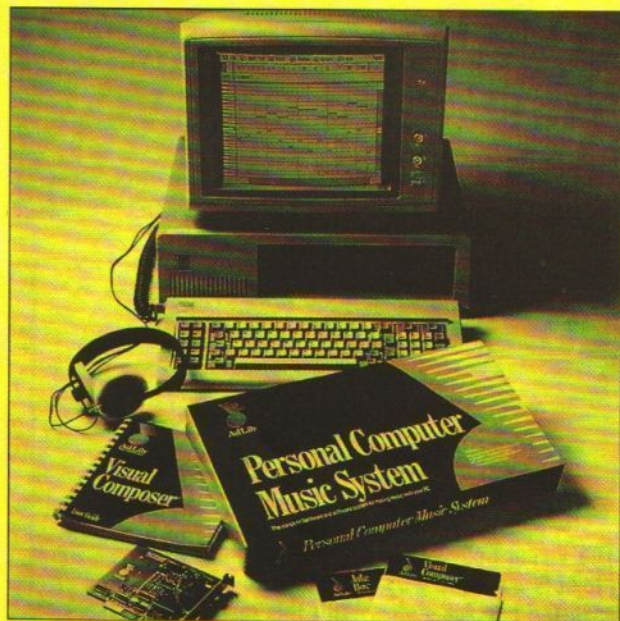
Allego:

- ❑ Assegno circolare non trasferibile intestato a Studio Vit snc
- ❑ copia di un vaglia postale intestato a Studio Vit snc, via Aosta 2, 20155 Mi
- ❑ copia di un versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano

Le spese di spedizione sono in

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

OLTRE IL MURO DEL SUONO!

Il set completo della sche Ad Lib.

La lunga ma tenace rincorsa dei PC-IBM al mondo dei videogiochi sembra oramai al termine. Superati i problemi di grafica a bassa risoluzione con la diffusione su scala industriale e a basso prezzo delle multicolori schede VGA, dissipati i dubbi iniziali sull'opportunità di produrre software ludico per una macchina che alla nascita sembrava dedicata solo a fogli di calcolo e data-base, restava solo un ulteriore ma importantissimo passo da compiere: trovare il modo di bypassare l'orribile altoparlantino incorporato nel PC, capace solo di produrre anacronistici beep distorti.

Grazie a quello che è senza dubbio il maggior pregio del PC, la modularità, oggi è possibile aggiungere schede sonore che sono in grado di riprodurre sullo stereo di casa concerti e sinfonie polifoniche di musica sintetizzata. Inutile dire che con una periferica del genere è anche possibile finalmente udire un decente rumore di postbruciatore sul vostro F-15 ed il rombo di una macchina che sta per superarvi ad Indianapolis.

Stiamo parlando di quello che molto probabilmente diventerà presto un must di ogni utente domestico di Personal Computer, e lo dimostra anche l'entusiastica accoglienza che queste periferiche hanno avuto presso le case produttrici di videogiochi, che ne hanno sposato la causa incorporando senza troppi indugi nei propri titoli routine sonore utilizzabili da questi piccoli prodigi elettronici. I prodotti di cui vi parliamo oggi sono due.

Una è la scheda che ha praticamente stabilito lo standard di mercato (la celeberrima Adlib), mentre l'altra l'ha seguita a stretta ruota di compatibilità.

REQUISITI

La scheda sonora deve trovare un posto in uno degli alloggiamenti liberi del vostro PC. Se disponete di portatili (laptop) o di PC ultracompatti e ultraespansi assicuratevi di avere spazio a disposizione. La scheda esclude automaticamente l'altoparlantino del PC, ma presenta un'uscita stereo cui potrete collegare di tutto, dalle cuffiette del walkman all'hi-fi di casa. La soluzione migliore resta l'acquisto di un paio di mini-casse amplificate a basso costo. Non esistono invece particolari requisiti hardware o software da soddisfare.

Un paio di cacciavitate ben assestate per smontare il PC ed inserire la scheda, un rapido sguardo al manuale di istruzioni del vostro gioco preferito per capire come si innesca l'opzione per la scheda sonora e vi tufferete all'improvviso in un'altra dimensione.

ADLIB

(Adlib Inc.) (379000 lire) per informazioni SoundWare 0332 228050

La Adlib è stata sicuramente la scheda che ha riscosso il maggior successo sul mercato e così fatalmente ha finito anche per stabilire lo stato dell'arte in materia. Oggi per qualunque gioco dell'ultima generazione avere routine sonore compatibili con questo prodotto è un requisito fondamentale.

Gli effetti sono sorprendenti, specie per chi non è abituato a sentirsi rispondere dal PC in stereo e con mini sinfonie di musica sintetizzata. Questo è perlomeno l'effetto che fa *Centurion (Defender of Rome)* della Electronic Arts, che ha una colonna sonora degna del Sacro Romano Impero, ma anche *Indy500*, in cui ascolterete il rumore delle auto che vi sorpassano a destra sul canale destro, ecc. Il suono insomma è corposo e convincente.

La scheda dispone di ben undici voci capaci di generare musica sintetizzata a modulazione di frequenza e "rumore bianco". Non è invece possibile fruire di suoni campionati da quelli reali: tutti gli effetti di corredo ai vari programmi non saranno mai dunque frutto di una digitalizzazione ma "solo" di imitazioni (molto buone) del suono reale.

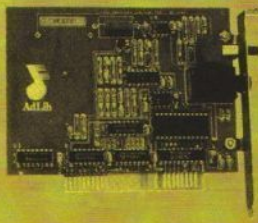
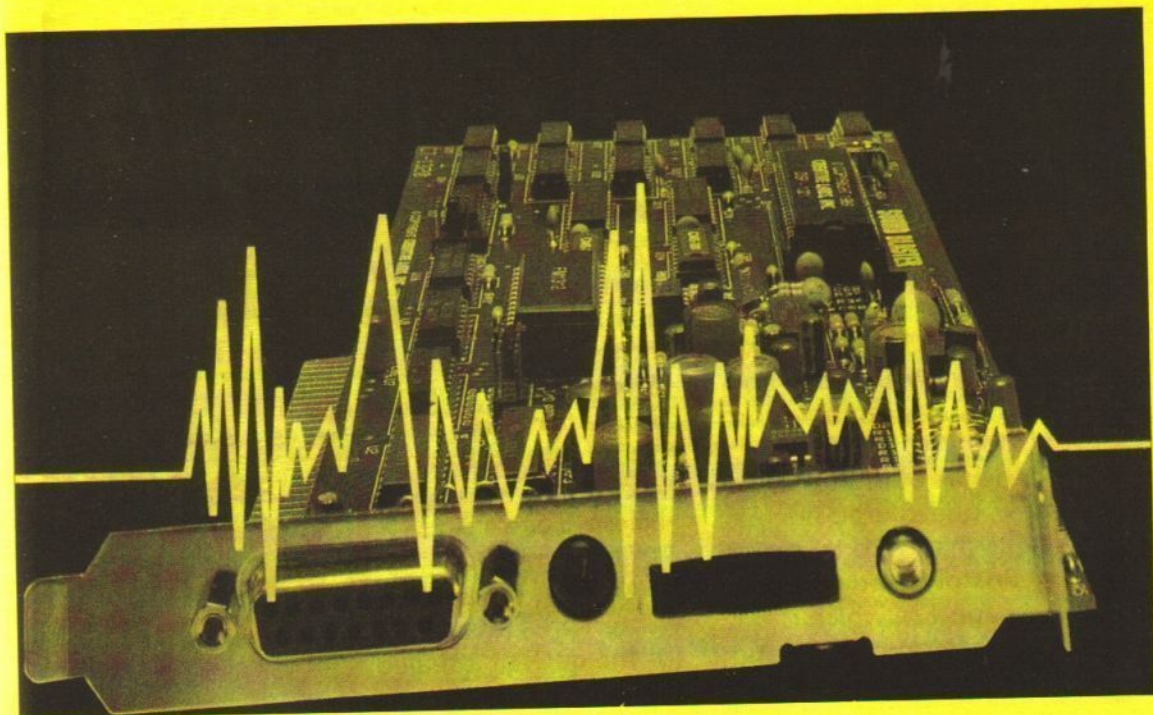
L'acquisto della scheda nuda e cruda non vi permette granché, oltre al non trascurabile fatto di utilizzarla per i giochi, poiché l'unica dotazione di base, oltre allo scarno manuale, è un programmino che simpaticamente suona canzoni come un juke-box.

Se invece volete estendere l'orizzonte delle vostre esperienze sonore, potrete proficuamente impegnare parte del vostro tempo (e denaro) con l'acquisto di uno dei vari moduli aggiuntivi di cui la scheda dispone.

AD LIB

La scheda AD LIB funziona anche con una serie di programmi aggiuntivi come *Visual Composer* per scrivere le proprie canzoni. (può essere collegato al MIDI con un software aggiuntivo). *Instrument Maker* consente di creare nuovi strumenti per la scheda. Inoltre ci sono una serie di canzoni pronte per essere riprodotte.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

La Sound Blaster, tanti accessori in una scheda sola, porta per il joystick compresa.

Il modulo *Visual Composer* ad esempio permette di sfruttare le caratteristiche sonore della scheda per comporre musica. Il software vi pone al cospetto di una specie di tavola da riempire con le note che vòrreste inserire nello spartito. L'idea è un po' quella di quei carillon che suonavano facendo ruotare un cilindro i cui rilievi azionavano le note. Allo stesso modo basterà riempire le caselle in corrispondenza della posizione in cui si vuole ottenere il suono per comporre musica utilizzando le undici voci disponibili, su una base di ben 145 strumenti pre-memorizzati. Anche se sono ampie le possibilità di specificare e modificare le caratteristiche dello spartito e della partitura sfortunatamente il metodo adottato, così diverso da quelli tradizionali, pone un pò in imbarazzo chi già di musica capisce qualcosa. Il neofita invece sicuramente non avrà difficoltà di sorta, anche grazie ad un completo manuale di addestramento all'uso del programma, a patto che vi si applichi con dedizione. Chi ha la fortuna di disporre di uno strumento dotato di interfaccia MIDI potrà completare più professionalmente un lavoro di *Visual Composer* dotandosi anche del modulo MIDI (Music Instrument Digital Interface) Supplement. In questo caso *Visual Composer*, abbinato ad uno strumento MIDI, fa veramente grandi cose, permettendo di suonare direttamente e registrare piccoli concerti a più voci, interscambiando le voci dello strumento con quelle del programma in una grande varietà di possibilità. Naturalmente è indispensabile in questo caso acquistare a parte un'opportuna interfaccia MIDI, che per fortuna è di costo molto accessibile. Certo non è esattamente quello che si ottiene con programmi come *Pro24* o *Big Band* (Atari ST) ma è comunque un buon inizio...

Degli altri moduli disponibili infine vale la pena di considerare il Manuale di Programmazione della Scheda, utile per scrivere software in linguaggio Adlib.

SOUND BLASTER

(Creative Labs) 335000 lire per informazioni MEGABYTE 030/9911767 via Castello 1 Desenzano

Chi ha capito, e in fretta, che il business delle schede sonore per PC valeva più di qualche centinaio di dollari, ha cercato subito di avvantaggiare il proprio prodotto su quelli che potevano essere considerati i difetti della capostipite, come sempre avviene in casi analoghi.

Stabilito dunque che forse un utente avrebbe preferito una scheda più completa invece di averne tutte le possibilità disperse in una decina di moduli, quelli della *Soundblaster* hanno compattato molte delle possibilità offerte dalla *Adlib* e ne hanno aggiunte altre. Oggi *Sound Blaster* è in grado di offrire in simultanea, oltre alle proprie caratteristiche, anche la compatibilità con tre diverse schede sonore, tra cui naturalmente la Adlib stessa. Se disponete dunque di software compatibile con la *Soundblaster*, la *Adlib*, la *C/MS* o la *Game Blaster* con questa scheda potrete tranquillamente utilizzarlo.

Ulteriori gadget offerti dal prodotto sono una porta Joystick, permutabile in un connettore MIDI (dovrete comunque e sempre acquistare un MIDI box per attaccarci uno strumento), ed una porta Microfonica per digitalizzare suoni, prima tra tutti la vostra voce. Interessante, no? Se a questo aggiungete un mini-manuale di programmazione incorporato ed una dotazione di software di tutto rispetto dovrete ammettere che il pacchetto offerto è decisamente appetitoso.

Il software proposto è più che altro divertente, non eccessivamente professionale: c'è un pappagallo in grado di ripetere la voce campionata dal microfono, un bell'organo in grado di farvi suonare con facilità sulla tastiera dotandovi di accompagnamenti, melodie e ritmica automatica (con la sua brava opzione MIDI naturalmente), ed infine un programmino per registrare e riprodurre suoni digitalizzati, così, per stupire gli amici. Insomma, di tutto un po'.

Gli effetti di digitalizzazione comunque restano isolati a queste possibilità, che non vanno certo molto aldilà del semplice divertimento. Quella che conta per chi gioca alla fine è la compatibilità *Adlib*, anche se le caratteristiche della scheda C/MS, dotata di una buona biblioteca di software esclusivamente musicale ed emulata anch'essa dalla Sound Blaster, danno diverse possibilità al musicista in erba di sfogare il proprio estro creativo in modo più che soddisfacente.

CONCLUSIONI

Le schede sonore per PC valgono la pena di essere acquistate, magari quando il prezzo sarà sceso ancora un poco. Presto o tardi però sarete costretti a farlo, e Natale è così vicino...

Danilo Lamera

SOUND BLASTER

12 Voci C/MS stereo + 11 voci FM (AD-LIB compatibile)
Digitalizzatore/Campionatore Audio
DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
Intefaccia joystick standard
Interfaccia Midi
Ingresso per microfono
Amplificatore 4+4 watt incorporato
Uscita per cuffia

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K-BORSA

L'indice K di questo mese è:

74.75

Inizia a farsi sentire l'influenza del periodo natalizio!

Nel continuo tentativo di migliorare la K-Borsa abbiamo ridisegnato e semplificato i listini poiché ci siamo accorti che le informazioni che apparivano nel vecchio formato cominciavano a debordare dalla pagina.

Innanzitutto, abbiamo eliminato i listini dei 16 e degli 8-bit. A ben vedere erano dati ridondanti. E poi mischiare macchine diverse, anche se con processori più o meno simili, non aveva molto senso. Restano invece i listini dei computer e delle società. Il primo poiché dà informazioni veramente utili per l'utente rispondendo alla fatidica domanda: "Per quale gioco per il MIO computer dovrei spendere i miei sudati risparmi?"; il secondo perché rivela quali società stanno producendo i giochi migliori (il che è un'indicazione del fatto che una società è in affari non solo per fare soldi ma anche per vendere buoni prodotti).

Vediamo ora di illustrare come otteniamo le cifre riportate nella K-Borsa.

Per quanto riguarda il Listino dei computer, vengono innanzitutto raccolti i voti assegnati ai singoli giochi dalle riviste inglesi nel mese precedente. Sulla base di tali voti viene calcolata la media di ciascun gioco. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta figurano nel Listino dei computer. In questo modo saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri soldi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

Il Listino delle società è un po' più complicato. Anche qui vengono raccolti i voti di tutte le recensioni delle riviste inglesi del settore. Per ciascun gioco viene quindi calcolata la media e successivamente viene calcolata un'ulteriore media sulla base delle medie di ciascun gioco - a 16 o a 8-bit - pubblicato dalle case di software. Tale media viene riportata nella colonna indicata con la voce "Punteggio". Dato che vengono considerati sia i giochi a 16 che a 8-bit è possibile che una data società abbia un Punteggio basso anche se uno dei suoi titoli figura nei Top 5 del Listino Amiga: infatti non sempre le case che producono ottimi giochi per 16-bit sanno fare altrettanto per gli 8-bit.

La colonna successiva, indicata con "+ o -", riporta la variazione del Punteggio di ciascuna casa rispetto al mese precedente: se c'è un "-" significa che il Punteggio (cioè la qualità dei giochi) è peggiorato; se c'è un "+" significa che è migliorato.

L'ultima colonna, denominata "Indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto alle altre. Ogni mese calcoliamo la media totale di tutti i giochi recensiti e ricaviamo l'Indice K, che è un valore della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. Questo Indice viene confrontato con la media di ciascuna società e si ottiene così la cifra che appare nella colonna "Indice". Questa cifra indica quanto migliori siano i giochi della società considerata rispetto alla media complessiva dell'industria del software per quel mese. Riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

A volte alcune società appaiono per la prima volta in classifica. In quel caso vengono indicate con un * (come nel caso della Core Design questo mese che per giunta è balzata subito al primo posto).

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Corporation	Core Design	92,5
Kick Off 2	Anco	91,43
Turrican	Rainbow Arts	90,9
Paradroid 90	Hewson	90,25
Klax	Domark	89,09

Sia *Kick Off 2* che *Turrican* hanno dovuto fare posto al numero uno di questo mese, *Corporation* della Core Design.

C 64

Murder	Us Gold	92,5
Klax	Domark	89,84
Bloodwych	Image Works	89
Blood Money	Psygnosis	80,09
Italy 1990	Us Gold	75,5

Il gioco 'giallo' della US Gold, *Murder*, arriva dal nulla e conquista la prima posizione. *Italy 1990* sopravvive oltre il dovuto nonostante il Mondiale sia ormai un (triste) ricordo.

PC-COMPATIBILI

PGA Tour Golf Electronic Arts 88,46
Thunderstrike Millennium 84,94
Bad Blood Origin 80,25
Powerdrift Activision 79,5

Non un gioco è riuscito ad ottenere una media superiore al 90%! *PGA Tour Golf* è al secondo mese in classifica e si dimostra quindi un ottimo acquisto.

ATARI ST

Kick Off 2 Anco 92,5
Sim City Infogrames 91,33
Monty Python Virgin 85,75
Breach 2 Impressions 84
Flood Electronic Arts 83,59

Cinque titoli completamente nuovi. *Sim City* e *Kick Off 2* entrano in classifica dopo aver fatto furore sugli altri formati.

AMSTRAD CPC

Stunt Car Racer	Micro Style	94,5
Cecco Collection	Hewson	88
Klax	Domark	86,46
Italy 1990	Us Gold	84,84
Fighter Bomber	Activision	82,56

Secondo mese in classifica per la compilation della Hewson e per il ben visto *Klax* della Domark. La versione per CPC di *Stunt Car Racer* si è fatta attendere, ma ne è valsa la pena.

SPECTRUM

Head over Heels	Hit Squad	93,25
Midnight Resistance	Ocean	91,17
Escape/Robot Monsters	Domark	89,5
Sly Spy Secret Agent	Ocean	84,84
Adidas Ch'ship Football	Ocean	84,84

Non è cambiato molto dal mese scorso e il gioco economico *Head Over Heels* è riuscito a ottenere la stessa media del mese scorso.

IL LISTINO DELLE SOCIETA' - LE MIGLIORI 25

Casa	Punteggio	+o-	Indice
*Core Design	93,5	n/a	18,75
Delphine	93	n/a	18,25
Anco	86,5	-6,36	11,75
CDS	86,34	n/a	11,59
Micro Style	84,13	3,13	9,38
US Gold	84,08	13,28	9,33
Microprose	83,67	-9,98	8,92
UbiSoft	83,22	0,22	8,47
Hewson	82,9	-6,8	8,15
SSI/US Gold	82,75	5,42	8
Domark	82,52	3,24	7,77
Audiogenic	82,3	17,3	7,55
Novagen	81,5	15,64	6,75
Code Masters	81,5	15,64	6,75
Rainbow Arts	81,48	-1,73	6,73
PSS/Mirrorsoft	81	n/a	6,25
Llamasoft	80,5	19,17	5,75
Sierra	80,46	6,25	5,71
Palace	80	0,6	5,25
Gremlin	79,85	0,5	5,1
Electronic Arts	79,32	0,63	4,57
Firebird	79	1	4,25
Ocean	78,34	5,07	3,59
Infogrames	78,23	-4,02	3,48
Hit Squad	78,23	11,79	3,48

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

Occasionissima! Causa non utilizzo per passaggio a sistema più potente VENDO Amiga 500 + espansione + drive esterno + giochi a L. 700.000 trattabili.
Alessio tel. 050/694012 ore pasti

VENDO causa passaggio ad altro sistema giochi nuovi originali per Ibm 100% compatibili.
Marco tel.0331/621205 ore pasti

VENDO Atari 1040 + monitor monocromatico in condizioni perfette a L. 800.000.
Agostino tel. 0545/25292 ore pasti

Eccezionale VENDITA!! Computer Atari St 520 con drive Sf 354 al prezzo di L. 550.000 trattabile. Chi è interessato può rivolgersi a:
Paolo Errichiello via Giaveno, 9 - Riuoli (To) tel. 011/9532138

VENDO comput Philips Msx in ottimo stato, usato pochissimo, con imballaggi originali + monitor + stampante + registratore + giochi e programmi vari a L. 150.000.
Andrea Bernardini via Osma, 2 - 20151 Milano

VENDO Olivetti Prodest Pc 128 con registratore incorporato; allego il manuale di istruzioni (in italiano) e 4 cassette, tutto a L. 200.000. Possibilmente non mandate lettere ma telefonate dalle 13,30 alle 15.
Sergio Margonari via Conca del Naviglio, 18 - 20123 Milano tel. 8370440

VENDO causa passaggio ad un altro sistema Amstrad Cpc 464 (registratore incluso) + monitor + 2 joystick + programmi tra cui games ed utility, il tutto funzionante (qualsiasi prova) per L. 400.000.
Sergio Fava tel. 081/7513076 ore pasti

VENDO Indiana Jones The Graphic Adventure originale per Amiga a L. 55.000.
Telefonare allo 0362/620282 ore serali

VENDO i seguenti giochi originali per Ms Dos a metà del prezzo di listino: TV Sports Football, Vette! Star Trek V, Maniac Mansion, Indiana Jones (Adv.) e altri.
Fabio Lenzi via Faleria, 8 - 00183 Roma tel. 06/7008111 dopo le 20

Causa passaggio a sistema superiore VENDO al migliore offerente C64 + monitor 1702 a colori + stampante Mps 802 grafica + drive 1541 velocizzato + joystick + digit. vocale + tastiera musicale cmK 49 + corso completo basic + MIDI + 120 floppy disk contenenti centinaia di programmi. Valore reale 6 milioni. Prezzo base 2 milioni.
Omar Giacomelli via B. Toffoli, 20 - 32042 Calalzo di Cadore (Bl)

VENDO C64 + registratore + duplicatore nastro-nastro + mouse + cassette + portacassette + manuale d'uso e molti numeri di riviste. Il tutto a L. 300.000. Inoltre vendo disk drive 1541 II + cartuccia Fastload + dischetti a L. 300.000. Tutto completo a L. 550.000 trattabili.
Ciro Improta via A. F. Toscano, 175 - 80038 Pomigliano d'Arco (Na) tel. 081/8844364

VENDO Atari 520 St Fm con espansione a 1Mb con drive doppia faccia con modulatore TV incorporato + mouse + 2 joystick (costo originale del tutto L. 850.000) + drive esterno doppia faccia originale Atari (L. 350.000) + 814.000 lire di software originale (17 giochi, tra cui: Space Ace, Fighter Bomber, Midwinter, Xenon 2 ecc.) il tutto in ottime condizioni, a sole L. 1.200.000.
Paolo Vanzetto via Rocchi, 17 - 36028 Rossano Veneto (Vi) tel. 0424/540388

VENDO C64, superaccessoriato di disk drive 1541 II, porta dischi, molti giochi e programmi, 2 registratori con relativi giochi, valigia da trasporto. In regalo molti numeri di Zzap! A sole 700.000 trattabili.
Alessandro Calderoni via Del Limite, 20 - 48022 Lugo (Ra) tel. 0545/26139

VENDO C64 con libretto per le istruzioni, inoltre 2 registratori - uno della Commodore e l'altro della Magnum - tasto del reset, duplicatore e giochi. Il tutto ha il valore che si aggira attorno alle 700.000 lire ma lo vendo per L. 450.000.
Enrico Cisco via Parolini, 23 - 36061 Bassano del Grappa tel. 0424/25067 ore pasti

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Turbo Out-Run, Super Hang-On, Indiana Jones, The Action Game e the Adventure Game e molti altri. Prezzi da concordare. Scrivete o telefonate. Rispondo a tutti. Spedizioni in tutta Italia.
Lorenzo Spotti via Cornazzano, 192 - 43010 Viarolo (Pr) tel. 0521/605408 ore pasti

VENDO Atari St 520 tre mesi di vita + joystick + giochi a L. 500.000 trattabili.
Angelo tel. 0376/364933 ore pasti

VENDO Cbm 64, disk drive Oc-118N, registratore, 2 joystick, vari giochi originali (Bomber, Gunship etc.) e molti altri su disco e cassetta. Numeri di Zzap dal 15 al 40. Il tutto a L. 500.000.
Stefano tel. 0421/44488 dopo le 20

VENDO C64 nuovo modello, (in ottime condizioni) compreso: copritastiera, registratore, giochi a scelta. Il tutto a L. 250.000.
Mattia tel. 0521/773964

VENDO C64 + disk drive + registratore + copritastiera + 2 joystick + giochi a L. 600.000. Garantisco serietà.
Salvatore Scionti via Stagno, 10 - 16030 Sori (Ge) tel. 0185/701946

VENDO Spectrum 48 K con tastiera speciale Sega, interfacce per stampante, disc unit Shugart SA200 5 1/2 Slimline con interfaccia sempre per Spectrum, funzionanti ed altro materiale.
Giorgio Pini via del Pesco, 41 - 41010 Fossoli (Mo) tel. 059/680397

VENDO Atari Vcs 2600 poco usato con 4 mesi di vita + 2 joystick + 2 cartucce giochi a L. 120.000 o cambio per C16/64 o altri computer.
Carmelo Vella via Cesana e Villa, 124 - 20046 Biassono (Mi)

VENDO Pc 128 Olivetti Prodest con giochi a L. 400.000; condizioni ottime, dell'89.
Fabio 0321/410243

VENDO Commodore Vic 20, registratore e duplicatore di programmi (adattabile anche a C64) più giochi e programmi. Il tutto in ottime condizioni a sole L. 140.000! (non trattabili).
Massimiliano Bossi via Valle Olona, 23 - 21052 Busto A. (Va) tel. 0331/622459

VENDO giochi originali su cassetta per C64/128: Armalyte, R-Type, Platoon e molti altri anche su disco tutti a L. 12.000. Sono "antichi" ma sempre degli ottimi programmi. Max serietà!
Christian Bellomo tel. 02/9602886

VENDO Cbm 64 (tipo vecchio), 1 floppy drive (tipo nuovo), 2 registratori, con dischetti e cassette originali. Il tutto a L. 500.000 più spese postali.
Agostini Massimiliano via Acquaregna, 59 - 00019 Tivoli (Rm)

VENDO Olivetti Prodest Pc 1 con 2 drive da 3 1/2 e monitor a colori mod. Mc 1406 a L. 1.150.000 trattabili.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Emanuele tel.0575/595267

VENDO Zx Spectrum Plus con registratore interno, interfaccia midi, più giochi e programmi, manuali di programmazione L. 200.000. Disk drive da 3 e 1/2 con interfaccia per trasferire i giochi da cassetta a disco L. 150.000. Stampante grafica a 80 colonne Seikosha GP550 L. 200.000. Vendo anche separatamente.
Telefonare ore pasti 02/48005619

VENDO 3 copiatori hardware per Amiga modello Syncro Expert III. Questi sono in grado di copiare in 45 sec. qualunque formato (Atari, Amiga, Ms Dos, ecc) con qualunque protezione! Inoltre posso disporre di 2 (in esclusiva per l'Italia) Syncro Expert III interni per Amiga 2000!!! Vendo causa errato acquisto, per L. 45.000 cad.‼ Affrettati.
Diego Giorgi v.le Cortemaggiore, 12 - 93012 Gela (Cl) tel. 0933/938404

CERCASI

CERCO possessori Atari St per scambio software e informazioni. Compro inoltre monitor SM124 solo se in ottime condizioni e prezzo modico.
Matteo Girardi via Salesadi, 2 - 38040 Fornace (Tn)

CERCASI disperatamente dischetti da 3 1/2 a meno di L. 1.000.
Alessio Fabbri via Donatori di Sangue, 5 - 05100 Terni tel. 0744/401444 ore pasti

Genisis Amiga Soft Club Terni CERCA nuovi soci in zona Terni e provincia, iscrizioni gratuita, massima serietà.
Andrea Niri Voc Palma 6/D - 05100 Terni tel. 0744/300450

CERCO possessori Atari St per formare un club, per scambio software, consigli e idee soprattutto in Stos Basic.
Roberto Stefanini C. da Retarola snc - 00049 Velletri (Rm) tel. 06/9653267 dopo le 21

Possessore di Amiga CERCA/offre aiuti per Castle Master (2.000.000 e passa punti). Per qualsiasi problema telefonare allo 079/350071 e chiedete di Francesco

CERCASI avventurieri che mi ospitino nella loro compagnia per giocare a D&S, possibilmente nella zona di La Spezia.
Gian Paolo Testa via XX Settembre, 28 - 19032 Lerici (Sp) tel. 0187/966910 dalle 12,30 alle 13,30

CERCO utenti C64 per scambiare giochi su disco, massima serietà se siete interessati speditemi il vostro indirizzo e una lista dei giochi in vostro possesso. Appena possibile io farò lo stesso. Preferibilmente in zona Udine.
Lorenzo Tomadini via Grassi, 2 - 33028 Tolmezzo (Ud) tel. 0433/43708

CERCO videogame Zak McKracken per C64 a L. 20.000 massimo, o scambio con due giochi in mio possesso.
Domenico tel. 080/437243 o 080/237024

CERCO l'espansione di memoria per Amiga 500 ad un prezzo buono.
Fabio Gatti viale di Villa Pamphili, 59 - 00152 Roma tel. 06/5895439

Santin and Galeaz club Atari CERCA soci in tutta Italia per ampliare il club. Offre vasta biblioteca software da poterla scambiare con i soci. Iscrizione gratuita. No lucro. Unico impegno: scambiare più programmi possibili.
Gabriele Galeazzi via G. Graziosi, 65 - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/641357 ore pasti

CERCO possessori della console sega megadrive per scambio idee, informazioni ed eventuale acquisto software o altre periferiche. Cerco inoltre contatti per Amiga.
Fabrizio Leone via V. Calosso, 25 - 00155 Roma tel. 06/4065783

CERCO possessori di Amiga 500 per scambio esperienze riguardo programmi musicali, campionatori ecc. Scambio programmi e giochi.
Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70537

Possessore di Ibm Ms Dos CERCA e scambia programmi di ogni genere (giochi, grafica, utility) su dischi da 3 1/2 e 5 1/4 pollici. Massima serietà.
Roberto Naturi via L. Collini, 57 - 38086 Pinzolo (Tn)

CONTATTI

La Computer M.T. cerca CONTATTI Amiga. Disponiamo di una vasta Bbs in completo aggiornamento. Disponiamo tutti i programmi possibili; comprese le utility corredate di manuali. Si richiede massima serietà. Cosa aspettate telefonate allo 080/9954730 e chiedete di Francesco

Cerco CONTATTI per scambio manuali di programmi di grafica e non. Cerco i manuali da: S.E.U.C.K, Trip a Tron, Calamus (It.), sia per Atari St che per Amiga.
Giuseppe Vitucci via XXIV Maggio, 51 - 70024 Gravina (Ba) tel. 080/854385

Neo-utente Amiga cerca CONTATTI per scambio di software di qualsiasi genere, ma attenzione, mi interessa solo scambiare e non comprare o vendere! Contattatemi subito! (Annuncio sempre valido).
Daniele Zambrini via B. Maghinardo, 10 - 40026 Imola (Bo) tel. 0542/32975

Cerco CONTATTI con possessori di Pc in tutto l'universo conosciuto per scambio programmi e informazioni. Max serietà.
Alan Rotondi via Reda, 75 - 48018 Faenza (Ra) tel. 0546/31284

Cerco CONTATTI per il meraviglioso computer Amiga.
Mattia Toscani via Gramsci, 13 - 43044 Collecchio (Pr) tel. 0521/805491

Cerco CONTATTI per Amiga.
Gaetano Picco via Camisana, 7 - 36040 Grumolo D. Abb. (Vi)

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

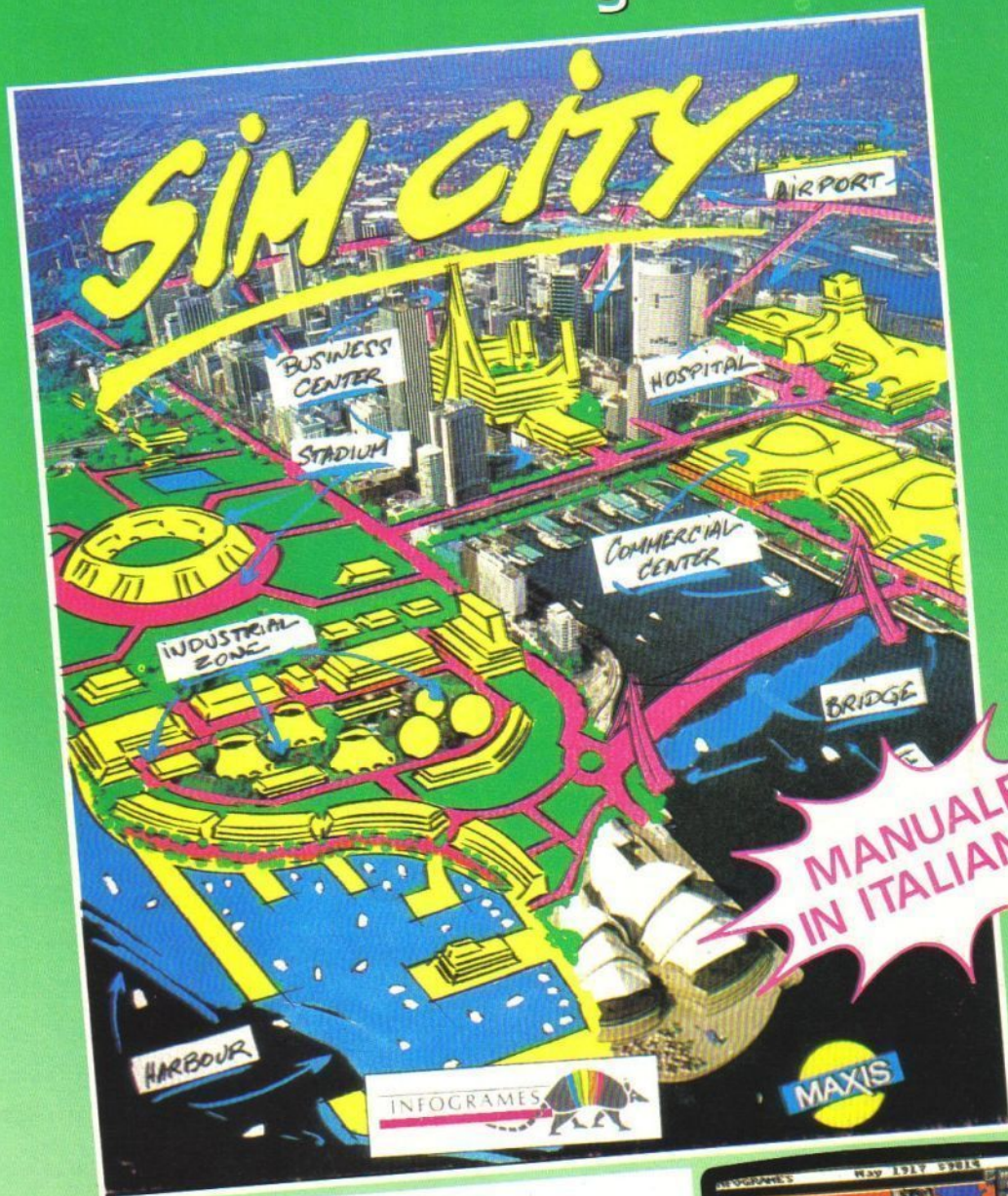
ATTENZIONE !!!
dal prossimo autunno grande concorso

SIM CITY

AIRPORT
BUSINESS CENTER
HOSPITAL
STADIUM
COMMERCIAL CENTER
INDUSTRIAL ZONE
BRIDGE
HARBOUR

MANUALE IN ITALIANO

INFOGRAMES

MAXIS

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

Disponibile per: AMIGA·PC Ms/Dos· COMMODORE C64· MACINTOSH·ATARI ST

0069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/